

NeoTokyo

20
Ayashi No Ceres + Samurai 7 + L'Arc-en-Ciel + Cavaleiros do Zodíaco + Bleach

CAVALEIROS
DO ZODÍACO

Os Cavaleiros que você nunca viu!

EXCLUSIVO!

100

páginas de muita
informação

NeoTokyo

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

L'Arc~en~Ciel

De DNA² a
FullMetal
Alchemist

AYASHI NO CERES

Amor, lutas
e muito mistério

BLEACH

ELES QUEREM VOCÊ!
Os Hollows e sua
fome por almas



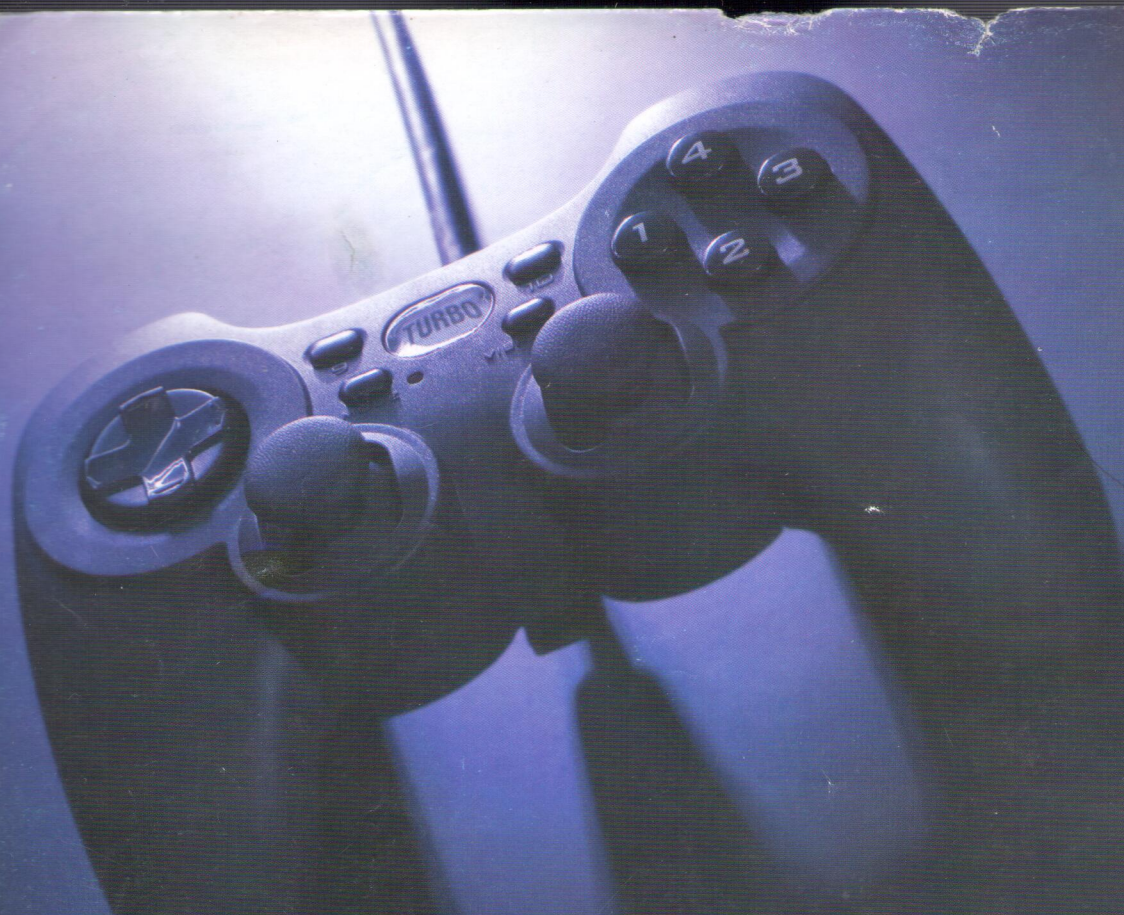
SAMURAI 7

Uma nova visão
dos Samurais!

- + Penguin Brothers
- + Prince of Tennis
- + Cosplay WCS
- + Fanfictions
- + Superflat
- + Arashi



NUMERO
0020
PREÇO
R\$ 6,90



Desmistifique todos os jogos de playstation!



Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000





NeoTokyo



Editor: Junior Mendes Fonseca Projeto Gráfico: Usina de Artes Diagramação: Ed Peixoto, Henrique Lima Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori e Leandro Bevilacqua Coordenadora de Produção: Amaruk Seta Redação: René Ferri Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da NeoTokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 20, ISSN 1809-1784



www.escala.com.br

Av. Prof.ª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloisio Pré-impressão: Cintia Karina dos Reis Produção: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva Revisão: Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br Fax: (+55) 11 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbain, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS (+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO - REVISTAS E LIVROS (+55) 11 4446-6158 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à



IMPRESSÃO E ACABAMENTO

Oceano Indústria Gráfica Ltda.



Nós temos uma ótima impressão do futuro

Editorial

Loucura total!!

Fala galera, tudo beleza? Passamos a correria dos eventos e podemos dizer que sobrevivemos à maratona. Foi maravilhoso o contato mais de perto com nossos leitores e ver como a NeoTokyo realmente é querida por todos vocês.

Nesta NT, fizemos uma cobertura do AnimeCon, que ficou devendo um pouco em relação às edições anteriores e já começamos a escrever um especial sobre o Anime Friends que bombou e já é o maior evento das Américas.

Mas voltando, muitas matérias especiais para todos os gostos. Quem adora escrever, vai se deliciar lendo o artigo sobre fanfictions; para os fãs de Cavaleiros do Zodíaco, confira detalhes sobre novos e velhos personagens da série presentes nos novos mangás. Para quem curte Bleach, uma matéria sobre os Hollows.

Em SUPERFLAT, vemos a reação do pós-modernismo japonês ao boom otaku. Tem ainda a tão esperada matéria sobre a banda L'Arc-en-Ciel, Ayashi no Ceres, Waltz Wa Shiroy Dress De, Samurai 7 e, claro, nossas seções fixas com o melhor do entretenimento oriental. Não esquecendo que as imagens especiais duplas desta NT são de cartazes de filmes (animês) famosos no Japão.

E não se esqueçam, temos um novo encontro marcado daqui a um mês!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca – junior@animepro.com.br

Editor Responsável

>> IMPERDÍVEL!



Filosofia Cyberpunk: Alguns animês foram tão inovadores na aplicação de técnicas e recursos e na formulação do roteiro, que se pode dizer: são "divisores de águas". Em 1995, o famoso diretor Mamoru Oshii resolveu adaptar para os cinemas um dos mangás mais comentados de então, tratava-se de **GHOST IN THE SHELL**, de Masamune Shirow. Na NT 9.



O resgate da tradição: Quando se fala em Miyazaki, a qualidade é garantida. Mas, foi com **A VIAGEM DE CHIHIRO**, seu oitavo longa-metragem, que o diretor japonês e o Studio Ghibli conquistaram de vez platéias e críticas do mundo todo. Apesar de ser uma fábula com elementos típicos do panteão de deuses japoneses, as metáforas utilizadas no filme mostraram-se universais. Na NT 12.

FALE COM A NT!

POR CARTA

Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo (SP)

POR E-MAIL

neo@animepro.com.br

Atenção!

► **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **NeoTokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da NeoTokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Não gaste duas palavras se uma única basta."

48

Histórias que vão além da imaginação

Já se sentiu desapontado com algum final de animê/mangá ou até mesmo quando o autor resolveu dar aquela reviravolta que você não estava aguardando? Com os fanfictions, o que era frustração se torna uma idéia para a criação de grandes e divertidas histórias...



26

Samurai 7

Enquanto os cowboys fazem parte do imaginário popular e cultural dos EUA, os japoneses também têm seus heróis do passado a quem sempre recorrem quando precisam de inspiração para alguma história. Os samurais possuem seu próprio código de conduta e atraem as atenções de muitos quando aparecem em cena.



44

Novos Personagens em Saint Seiya

As duas mais recentes obras dos Cavaleiros do Zodíaco apresentam algumas figurinhas que já são velhas conhecidas dos fãs.



36

L'Arc~en~Ciel

Um dos grupos mais lembrados, quando o assunto é animê. Conhecida por 'Blurry Eyes' em DNA2 (Animax), 'The Fourth Avenue Café' em Rurouni Kenshin, 'READY STEADY GO' e 'Driver's High' em GTO, a banda tem um histórico bem conhecido pelo público de animê e mangá.

05 – Animê Pró Insider

O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – Radar

O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

15 – Na Flor da Idade

Conheça Ayashi no Ceres, mais uma famosa criação de Yuu Watase.

20 – Devoradores de Almas

Em Bleach, enquanto os Shinigamis existem para salvar as almas e enviá-las à Soul Society, os Hollows existem para devorá-las ou fazer com que elas adentrem os domínios do Hueco Mundo e se convertam em um deles. E é essa a eterna batalha da trama de Bleach: os Shinigamis devem purificar os Hollows, antes que estes... os devorem!

56 – SUPERFLAT

A reação do pós-modernismo japonês ao boom otaku.

66 – Uma Valsa Inesquecível!

Conheça Waltz Wa Shiroy Dress De

10 – Mural

24 – Penguin Brothers

76 – Coleção

77 – Model Sheet

78 – Caixa Postal

80 – Fan Gallery

82 – DVDteca

84 – Live Action

86 – Play

88 – Cosplay

92 – Fanfic/Conto

94 – SHOP

96 – Nippon

98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

Anime Pró Insider

UEM AÍ... O SISTEMA CORSO!



A Neo Tokyo orgulhosamente apresenta sua primeira série de Light Novels – O Sistema Corso! Robôs Gigantes, Mistério, Ação, Ficção Científica (e, claro, porrada), farão parte mensalmente do “cardápio” da revista, através da saga de dois adolescentes atípicos – o pirata espacial Carlos Borges e o jovem delinquente Alvo Brancusi, escolhidos pelo destino... ou melhor, pelo impiedoso Coronel Dantas, como pilotos principais do Projeto Corso. Que razões levaria o governo a convocar jovens tão instáveis e perigosos para um

projeto tão secreto? Quem é o homem misterioso com uma máscara verde de caveira que ronda suas vidas? O que realmente se pretende fazer na base secreta? Quem são os verdadeiros inimigos? E, principalmente..., alguém acha que nossos heróis não têm sua própria agenda nisso tudo?

O Sistema Corso! traz finalmente para o Brasil as Light Novels – folhetins em capítulos com ilustrações ao estilo mangá, muito populares no Japão e publicados em várias revistas como a Newtype e a Gundam

Ace. Escrito por Alexander Lancaster (que também ilustra a série) e Marcel Nicolaevski, O Sistema Corso! é ambientado numa Marte futura, alterada para o povoamento humano — mas onde algo saiu muito errado, a terraformagem teve efeitos limitados e, para piorar, tudo é dominado por uma elite corrupta de políticos. Um lugar onde adolescentes entediados se tornam perigosos, a polícia não é confiável, a arquitetura é fria e inumana e, além de tudo, gigantescas exo-armaduras são uma presença visível na vida da população.

Um pouco sobre nossos dois protagonistas:

CARLOS BORGES – Apesar de carregar o sobrenome da mais poderosa família de seu planeta, Borges é um pirata renegado como tantos que povoam os asteróides terraformados no cinturão entre Marte e Júpiter – uma zona repleta de todos os tipos de criminosos. Bem-humorado, com uma agilidade física que o torna um oponente formidável, e especializado numa faceta misteriosa de uma antiga arte marcial, ele é particularmente perigoso, não por sua capacidade por armas, mas pelo seu talento em não parecer aquilo que realmente é – e, definitivamente, Carlos é mais do que sua simpática fachada sugere.



ALVO BRANCUSI – Mais do que um dos muitos delinquentes que as ruas das grandes cidades marcianas abrigam aos montes, ele é um Evo – um descendente dos humanos geneticamente evoluídos que cuidaram da terraformagem de Marte. Apesar de sua aparência parecer mais frágil do que os humanos comuns, ele, na verdade, é mais forte, resistente e rápido. De modo geral, os Evos não são muito sociais, graças aos eventos que reduziram seu povo quase à extinção. Assim como Carlos, Alvo é envolvido em uma trama maior do que ele poderia imaginar. E definitivamente, ele não vai deixar que o tornem um elemento passivo facilmente...



No próximo mês, falaremos um pouco mais dos mechas e do cenário onde nossa história acontecerá. E não se esqueçam: em breve, teremos nas páginas da Neo Tokyo a estréia de O Sistema Corso!

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do
Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ

- 1º - Naruto
- 2º - Bleach
- 3º - Death Note
- 4º - Hunter x Hunter
- 5º - Gantz

MANGÁ

- 1º - Naruto
- 2º - Death Note
- 3º - Karekano
- 4º - Negima
- 5º - FullMetal Alchemist

➔ Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum

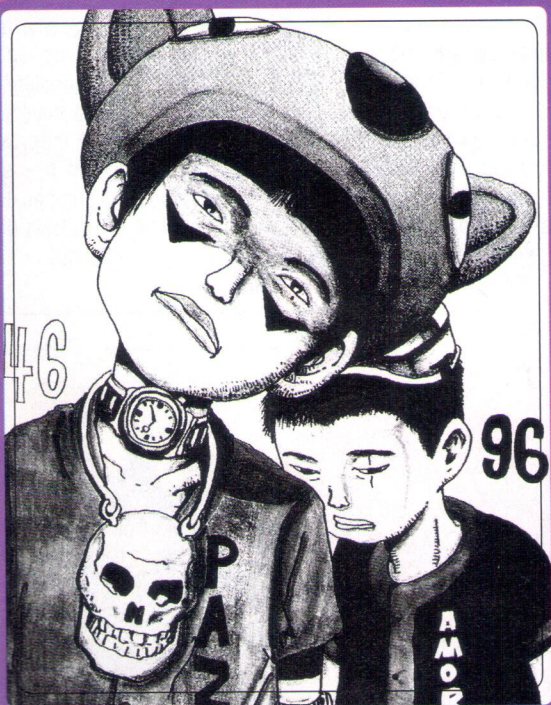




cantores famosos nas trilhas Evangelion e Naruto

A famosa cantora Utada Hikaru canta a canção-tema do novo filme de Evangelion, enquanto a nova sensação pop, DJ OZMA, cuida do tema do novo filme de Naruto Shippuuden. A canção do filme de Evangelion (que estreia dia primeiro de setembro) chama-se "Beautiful World". Quanto à música do DJ OZMA, ela chama-se "Lie-Lie-Lie".

Animê "Preto & Branco" no Brasil



O Castelo Animado ganha mais um prêmio



A Associação dos Roteiristas de Fantasia e Ficção Científica da América decidiu dar ao filme O Castelo Animado o prêmio de melhor roteiro. O prêmio foi para o gênio Hayao Miyazaki e para os americanos que adaptaram o roteiro. O filme competiu com Batman Begins, um episódio de Battlestar Galáctica e um episódio de Doctor Who.

Dia 19 de setembro será lançado em DVD (primeiro rental, ou seja, para locação) o filme de animação baseado na popular obra de Taiyo Matsumoto. Com grande destaque no Festival Internacional de Filme de Berlim e no Festival Internacional de Filme em Tóquio, Tekkon Kinkreet (TekkonKinkreet ou Preto & Branco, como é conhecido no Brasil) é um inesperado lançamento da Sony Pictures. O DVD pra lá de especial possui classificação indicativa de 16 anos e as seguintes características:

- Masterizado em Alta Definição
- Formato de Tela do Filme: Widescreen Anamórfico
- Idiomas: Inglês, Português e Japonês (5.1 Dolby Digital)
- Legendas: Português, Espanhol, Inglês e Francês
- Menus Interativos: Inglês, Português e Espanhol
- Comentários dos Realizadores
- Entrevistas com Diretor e Músicos
- Making Of
- Trailers (Sem Legendas)
- Seleção de Cenas

CDZ: Dubladores dos filmes antigos divulgados

Foi divulgado o elenco de dubladores que estarão participando da redublagem dos quatro filmes antigos dos Cavaleiros do Zodíaco. Alguns nomes na lista são novos, mas a maioria dos dubladores foi mantida. Confira a lista:

O Santo Guerreiro

Hermes Baroli - Seiya de Pégaso
Élcio Sodré - Shiryu de Dragão
Francisco Bretas - Hyoga de Cisne
Ulisses Bezerra - Shun de Andrômeda
Leonardo Camilo - Ikki de Fênix
Letícia Quinto - Saori/Atena
Márcia Gomes - Eiri/Éris
Heitor Goldflus - Jaga de Orion
Silvio Giraldi - Orfeu de Harap
Fritz Gianvito - Maiya de Sagita
Fábio Moura - Yan de Escudo
Sérgio Moreno - Kraisto de Cruzeiro do Sul
Bruno Marçal - Akira
Kauã Marcondes - Makoto
Rita Almeida - Minu
Gilberto Rocha Jr - Narrador
Carol Sodré - Mimiko
Bruno Camargo - Tatsuya
Bárbara Schorooder - Criança
Cláudio Albuquerque - Placa/Dubrasil

A Lenda dos Defensores de Atena

Hermes Baroli - Seiya de Pégaso
Élcio Sodré - Shiryu de Dragão
Francisco Bretas - Hyoga de Cisne
Ulisses Bezerra - Shun de Andrômeda
Leonardo Camilo - Ikki de Fênix
Letícia Quinto - Saori/Atena
Drauzio de Oliveira - Abel
Armando Tiraboschi - Atlas de Carina
Sérgio Moreno - Berengue de Coma Berenices
Cassius Romero - João de Lince
Fábio Moura - Shura de Capricórnio
Gilberto Baroli - Saga de Gêmeos
Paulo Celestino - Máscara da Morte de Câncer
Walter Santos - Camus de Aquário
Tatá Guarnieri - Afrodite de Peixes
Araken Saldanha - Mestre Ancião
Luciana Baroli - Shunrei
Cláudio Albuquerque - Placa/Dubrasil

A Grande Batalha dos Deuses

Hermes Baroli - Seiya de Pégaso
Élcio Sodré - Shiryu de Dragão
Francisco Bretas - Hyoga de Cisne/Midgard
Ulisses Bezerra - Shun de Andrômeda
Leonardo Camilo - Ikki de Fênix
Letícia Quinto - Saori/Atena
Carlos Campanille - Durval
André Frateschi - Frey
Sérgio Moreno - Loki
Alexandre Soares - Soldado Barba Ruiva
Eleonora Prado - Freya
Carlos Eduardo - Ur
Fábio Tomazine - Rung
Thiago Zambrano - Soldado
Spencer Toth - Soldado
Cláudio Albuquerque - Placa/Dubrasil

Os Guerreiros do Armageddon

Hermes Baroli - Seiya de Pégaso
Élcio Sodré - Shiryu de Dragão
Francisco Bretas - Hyoga de Cisne
Ulisses Bezerra - Shun de Andrômeda
Leonardo Camilo - Ikki de Fênix
Letícia Quinto - Saori/Atena
Eudes Carvalho - Lúcifer
Ângelo Brandini - Belzebu
Paulo Porto - Érigor
Carlos Silveira - Ashtarote
André Rinaldi - Moa
Denise Simonetto - Natássia
Marcelo Campos - Mu de Áries
Cláudio Albuquerque - Placa/Dubrasil

OS PRIMEIROS FILMES DA SÉRIE - VOL. 2



Fase Elíseos de Hades já em produção!

O autor dos Cavaleiros do Zodíaco, Masami Kurumada, atualizou o seu site oficial e publicou uma imagem que confirma oficialmente a produção da Fase Elíseos de Hades (a última da Saga de Hades) em animê. Na imagem divulgada em seu site, Kurumada confirma o nome da série: Saint Seiya - Fase Elíseos de Hades e alguns membros do Staff: Direção

fica por conta de Tomoharu Katsumata e Cenários e Diálogos por Yôichi Kuroda. Com relação ao diretor de Animação, o cargo deverá ficar por conta novamente de Shingo Araki. Ainda não se sabe quando os episódios serão lançados, porém tudo indica que acontecerá neste ano ainda. Não se sabe, também, quantos episódios serão!

AnimeCon 2007

serve de aquecimento!

Nos dias 06, 07 e 08 de julho ocorreu em São Paulo o esperado AnimeCon, a nona edição do evento teve seus pontos positivos, mas no final das contas, deixou a desejar e serviu de aquecimento para outro evento, o Anime Friends.



Criado em 1999, o AnimeCon é hoje o evento mais tradicional de animês e mangás. Em sua nona edição, a organização inovou e trouxe duas atrações internacionais de grande importância para o mercado de animês e mangás, mas isso não foi suficiente e o evento ficou marcado por alguns problemas...

Começando pelo local, por motivos maiores que a vontade da organização, a antiga casa do evento não pôde ser usada e o AC mudou-se para o Colégio Assunção, bem localizado, próximo à Avenida Paulista e com

uma ótima estrutura; infelizmente nem tudo são flores e essa "proximidade" engana um pouco e pra chegar ao evento (e principalmente para sair dele) os visitantes enfrentam uma caminhada bem cansativa. Apesar disso, como já citamos, a estrutura do Colégio Assunção é bem aconchegante, possui locais ótimos para fotos de cosplayers e permite diversas atividades simultâneas. Fica a sugestão — caso o próximo evento ocorra no mesmo local — da possibilidade de vans fazerem um serviço de transporte entre metrô/colégio.

As Atividades!

O evento não trouxe muitas atividades aos seus visitantes. Além de salas temáticas com card-game, RPG e torneios de games, houve exposições especiais de Naruto, music vídeos, exposições variadas e shows de bandas. Mantendo a tradição, foram realizados workshops diversos como desenvolvimento de histórias em quadrinhos, garage kits e aulas de japonês. As palestras ficaram limitadas a três (ufologia, animação brasileira e a da editora JBC).

Fanzines, gincanas e animequiz também foram realizados durante os três dias de evento, além dos tradicionais animekês, concurso de cosplay e os brinquedos infláveis (cotonete, pebolim e estilingue humano).

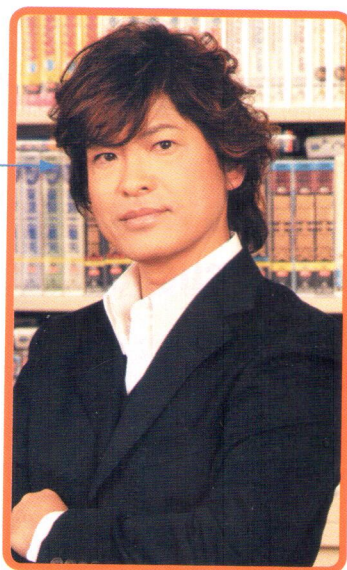


Os ilustres convidados!

O AnimeCon surpreendeu a todos com o anúncio que traria pela primeira vez ao país convidados internacionais. E presenças de peso, diga-se de passagem: **Furuya Tooru** (dublador original do Seiya, em Cavaleiros do Zodíaco) e **Jungo Maruta** (Presidente do Madhouse, além de um segundo representante que assessorava Maruta, chamado Alex).

No sábado ocorreu a palestra da MadHouse, e Maruta comentou que a empresa foi fundada em 1973 por Maruyama Masao — que trabalhou com Osamu Tezuka. Durante o bate-papo, ele comentou bastidores da produção (como os custos para se produzir um único episódio que é de mais ou menos 150 mil dólares) e que normalmente se trabalha com diversos animês simultaneamente. Maruta confirmou também que haverá novidades para os fãs de Death Note e o lançamento de Paprika no Brasil. Breve, teremos uma matéria especial e uma entrevista sobre o estúdio, que é o responsável por séries de sucesso como Astroboy, Chobits, Sakura Card Captors, Trigun, X/1999 e Death Note.

Já no domingo, tivemos a presença de Toru Furuya, dublador original de personagens consagrados como Seiya (Cavaleiros do Zodíaco), Yamcha (Dragon Ball), Tuxedo Mask (Sailor Moon) e Kyosuke Kasuga (Kimagure e Orange Road). Além



de fazer suas performances ao vivo, Furuya conversou com o público e com a imprensa comentando sobre sua carreira, a felicidade em estar no Brasil e comentou muito sobre seu trabalho em Cavaleiros do Zodíaco. Descobrimos que inicialmente que ele fora escalado para dublar o Cavaleiro de Dragão e que a mudança de vozes da série ocorreu devido à união do elenco já que, a princípio apenas algumas vozes seriam alteradas, mas decidiram que se um fosse excluído do elenco, todos os dubladores dos Cavaleiros de Bronze sairiam. Furuya comentou também que Kurumada pretende levar a série até uma batalha contra o titã Chronos.



AnimeCon
2007
IX Convenção Internacional de Anime

Esperávamos mais!

O evento foi marcado por algo que geralmente não ocorre no AC, como desorganização e má vontade. A coletiva de imprensa, marcada às pressas, pegaram muitos (como nós) desprevenidos. Assim, fica difícil fazer uma cobertura bacana e completa, apesar que, nesta edição pelo menos, isso nem foi necessário.

Mais um espaço para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Naruto ou Bleach, qual destas séries farão mais sucesso no Brasil?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você prefere mangás lançados em que periodicidade? Mensal ou Bimestral?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Fazendo uma comparação meio grossa, Bleach é uma espécie de YuYu Hakushô enquanto Naruto pode ser comparado a um Cavaleiros do Zodíaco ou Dragon Ball ou seja, acredito muito mais no sucesso de Naruto do que em Bleach — apesar de ser fanática pelas aventuras do Ichigo.

Manoela Susuki Katrin

Naruto fará mais sucesso pois é uma série para um público mais novo e agrada a todas as idades. Um desenho que está no alcance da maioria e que mesmo entre os fãs mais hardcore de animês tem uma certa — mesmo que pequena — vantagem em número de adoradores.

Luciana P. Almeida

Bleach vai detonar, a série possui muitas batalhas e uma pitada de comédia, o que a galera adora. Se Bleach for parar numa emissora bacana como a RedeTV!, com certeza vai fazer o maior sucesso.

Michele F. C. Alves

Antes de dar minha resposta, gostaria de deixar claro que minha análise baseia-se no mercado atual de animês e não estou questionando qual é melhor em termos de qualidade. Acredito que seja essa a resposta que a revista espera por parte dos leitores. Em minha opinião, Naruto fará mais sucesso por algumas razões básicas. 1º, a exibição da série na TV paga ocorreu no Cartoon Network e Bleach será exibido no Animax, emissora que possui um alcance muito menor que o primeiro e isso influenciará logo de cara em termos de audiência e atrairá novos telespectadores. 2º, li no site Anime Pró que a própria Viz acha que Bleach é um produto mais restrito, não algo de alcance popular como eles acreditam que seja Naruto, coisa que também creio. Naruto está indo muito bem no SBT e com certeza será uma nova febre.

Caio Lima Trigueiro

Naruto já é o maior sucesso, com certeza vai ficar cada vez mais popular e agora que está sendo exibido pelo SBT não vejo a hora de começar a ser lançados os produtos oficiais.

Zé Luiz "Sasuke" de Lima

Naruto é muito melhor e mesmo antes de vir para o Brasil já era o maior sucesso. É só olhar as capas da NT. Há muitas edições falando de Naruto e poucas de Bleach. Acho que Naruto será uma mania nacional, um sucesso tão grande quanto Cavaleiros do Zodíaco.

Luiz Gustavo Solto

Acho que Naruto fará mais sucesso por ser uma série mais abrangente. Bleach é um animê mais "cabeça", que talvez não agrade tanto à criança comerciais. Naruto é muito viciante. Acho que até ganhou matéria na revista Época, tempos atrás.

Nicole Baptista C. da Silva



Na Flor da Idade!

Por Junior Fonseca

Agradecimentos: Marianna Barros e Tot Naoe

AYASHI NO CERES é composto de 24 episódios, além do mangá com 14 volumes. É mais uma criação de YUU WATASE, que traz um traço notável e tem histórias superenvolventes com um enredo fenomenal, grande parte de seus trabalhos são baseados em lendas, o que aumenta ainda mais a beleza de suas histórias. Prova disso é FUSHIGI YUUGI que podemos acompanhar aqui no Brasil graças à Editora Conrad e agora **AYASHI NO CERES**, nesta matéria.



A CHEGADA DOS 16 ANOS...

Aya Mikage é uma adolescente normal como tantas outras, falta um dia para completar seus 16 anos, ela é bonita, possui um corpo escultural e também é muito convencida em alguns momentos. Ela tem um irmão gêmeo, chamado Aki Mikage, ele é um garoto atraente que adora ouvir músicas internacionais e irritar sua irmã, mas na verdade a adora e preocupa-se muito com ela. Desde crianças sempre foram unidos e Aki nunca deixou de cuidar de sua irmã.

Voltando ao andamento da história, um dia antes de seu aniversário, Aya passou em uma casa mística, onde uma estranha mulher viu sua "sorte" em uma bola de cristal. A mulher conta, por meio de jogos de palavras, que com a chegada aos 16 anos algo muito ruim irá acontecer (veja as palavras ditas no BOX). Depois disso, só resta a Aya ir curtir com seus amigos e o irmão (que não levam a sério as palavras da mística) para esquecer as palavras catastróficas. Depois de se divertirem e marcarem um novo encontro no dia seguinte para festejar o aniversário, algo muito estranho acontece...

Aya segura um assaltante e acaba caindo de uma ponte; enquanto caía, o tempo parece parar e Aya começa a ter visões e a ouvir uma estranha voz. Quando percebe, já está no chão, sem sofrer nenhum arranhão. Logo depois, quase é atropelada, mas é salva por um jovem estranho que desaparece tão rapidamente quanto surgiu.

Já em casa, ambos são avisados pelos seus pais que deverão passar seu aniversário na casa de seu avô; Aya e Aki não gostam muito da idéia, mas não podem fazer nada. No dia seguinte, logo após as aulas, vão até a casa principal de sua família, uma grande e antiga mansão que se mantém em ótimas condições.

Tudo está muito estranho, parece que toda a família foi convidada, Aya só pensa na comida e nos presentes, mas Aki parece estar mais preocupado. Os dois são levados à sala

de reuniões da família, onde todos já estão em seus lugares, completamente calados, inclusive seus pais. Nesse instante, percebemos que todas as ações na casa estão sendo vigiadas.

O avô dos jovens entrega a eles uma caixa e Aya começa a abri-la, mas só consegue retirar o papel, pois seu coração disparou como se algo ruim fosse acontecer, Aki, então, diz que irá abrir a caixa...

Finalmente, a caixa é aberta e para a surpresa dos irmãos, dentro dela está uma mão. Pelo estado da mesma, dá a impressão de estar em decomposição há algum tempo, estranhamente essa mão é a mesma que Aya viu em sua visão. Algo desperta dentro de Aya e uma estranha energia sai de dentro da garota, a mão é destruída e ao que parece está tudo bem, mas quando ela olha para Aki, ele está sentindo muitas dores e no seu corpo surgem diversos cortes, logo depois ele cai desmaiado para o desespero de sua irmã.

Seu avô diz que Aki é importante para a família e que ele não vai morrer, e sim Aya, que é um perigo para a família Mikage.

Seu irmão é levado e apenas seu avô e seu pai ficam na sala, além de alguns seguranças. O pai de Aya aponta uma arma para sua filha e diz que tudo que ele deseja é que ela seja feliz. De repente, direciona a arma para seu pai que, sem nenhuma dó, autoriza um dos capangas atirar em seu próprio filho. Agora, é a vez de Aya morrer, mas antes disso uma estranha força se manifesta novamente e a salva.

Aya foi parar no topo de um pinheiro, onde está tentando entender o que está acontecendo; em meio aos seus pensamentos nem percebe que seu herói, o mesmo que a salvará do atropelamento está ali. Finalmente, revela seu nome, Tooya. Pouco tempo depois, ela acaba sendo levada por um rapaz que diz apenas querer ajudá-la.

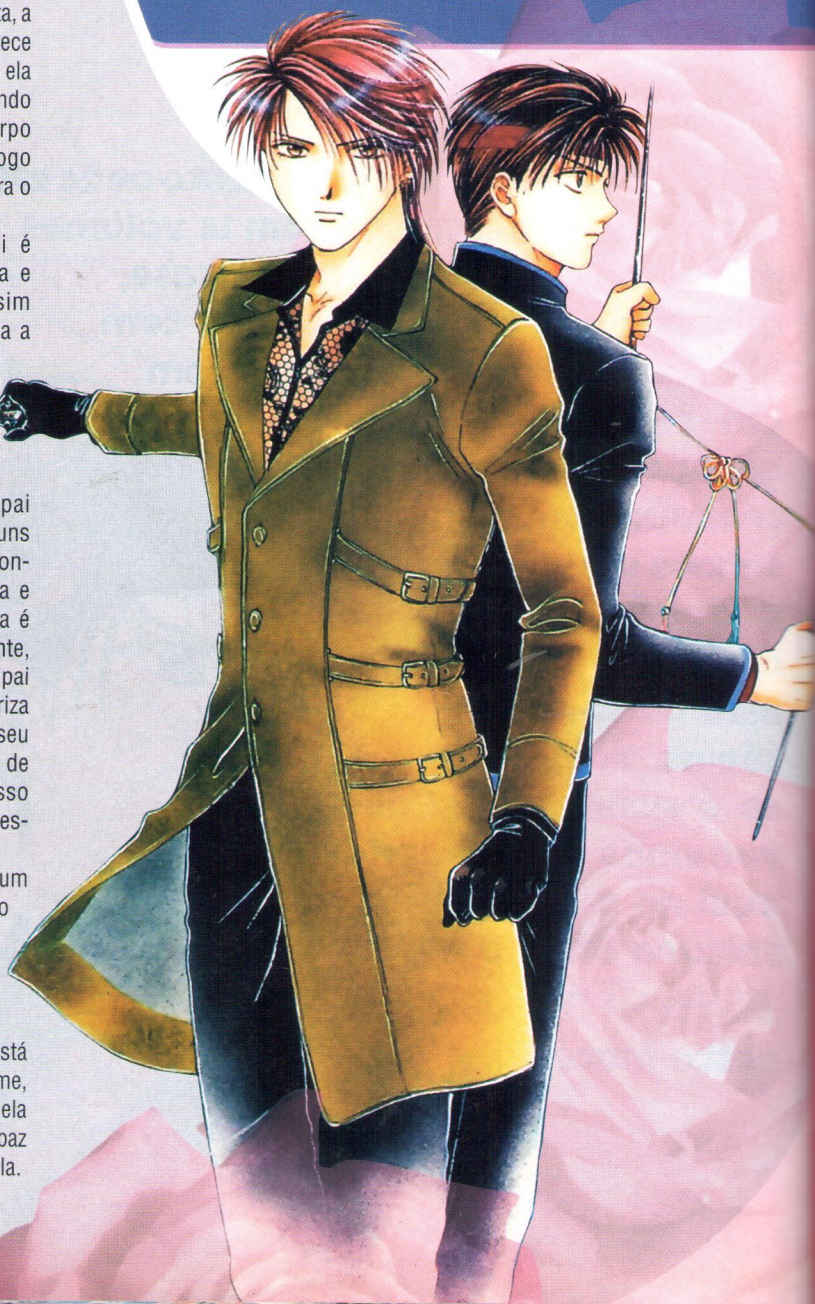
Grandes revelações

A mulher que a salvará se apresenta como Suzumi Aogiri e o rapaz chama-se Yuuhi. Depois de uma noite de sono, no dia seguinte Aya ainda está abatida e sem entender o que está acontecendo. Suzumi explica que Aya é uma descendente de uma Tenny e que não deixará que ela morra; ela também possui sangue Tenny e conta que a família Mikage tem matado várias garotas que manifestavam possuir tal poder...

Enquanto isso, no hospital, Aki ainda muito ferido, quer saber o que aconteceu com seu pai e sua irmã, mas ninguém lhe conta nada, ao que parece Aki não deve encontrar sua irmã, pois algo

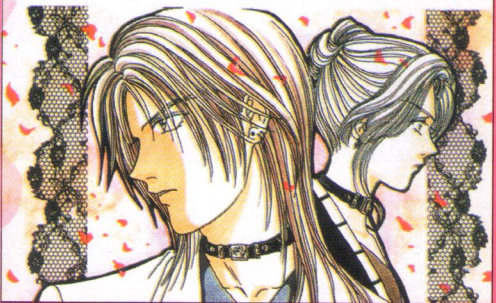
muito ruim pode acontecer e para isso Tooya foi designado a protegê-lo a qualquer custo, até mesmo matar Aya, mas isso é apenas em caso extremo, pois o verdadeiro chefe de Tooya, sem o avô dela imaginar, pretende estudá-la. Tooya trabalha para os Mikage, pois esses prometeram ajudá-lo nas buscas de respostas sobre seu passado — já que ele perdeu sua memória.

Enquanto isso, Yuuhi foi designado a ser o segurança de Aya, e para isso ganhou faixas em todo seu corpo, que funcionam como uma espécie de amuleto de proteção e — aparentemente, lhe conferem um poder especial e misterioso.



A Profecia se realiza!

Quando o dia da estrela e lua dos dezesseis se encontrarem, o dia da profecia chegará. Eu vejo sangue, raiva e tristeza. A destruição do equilíbrio de tudo neste mundo. Muito em breve você será tomada por uma estrela maligna. Quando luz e trevas se encontrarem, seu verdadeiro poder acordará.

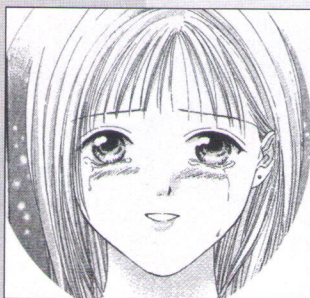


surge ceres...

Quando Aya estava muito perto de seu irmão, a organização tratou de dizer a sua mãe que Aya foi a assassina de seu marido, quando finalmente mãe e filha se encontram, a mãe de Aya pergunta porque ela matou seu próprio pai e começa a atacá-la, tal ação de sua mãe teve um impacto muito grande em Aya que começa a ouvir vozes, dizendo: "Me Liberte". De repente, algo acontece e Aya muda completamente, seus olhos e cabelos mudam de coloração e surge Ceres, a reencarnação de Tennyo.

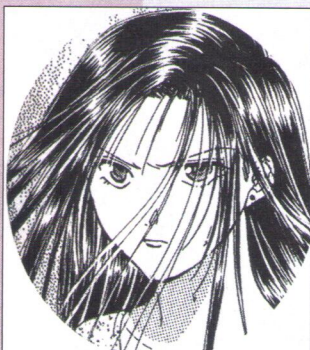
Ceres diz que vem passando pela família Mikage através de suas filhas, ao saber que Tooya tinha ordens de capturá-la, diz que condena toda a família Mikage à morte. Ceres procura por seu harogomo para poder voltar para sua casa, mas Yuuhi consegue trazer Aya de volta graças a um beijo "forçado", que acaba despertando a moça e libertando-a do controle de Ceres.

os personagens...



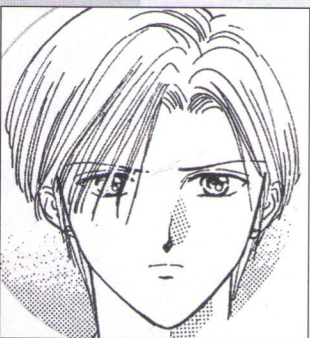
Aya Mikage: Uma bela garota que adora cantar no karaokê, tem um irmão gêmeo chamado Aki. Quando completou 16 anos, teve sua vida marcada por fortes mudanças e descobertas. Toda sua família passou a odiá-la e a ten-

tar assassiná-la; e descobre ser uma descendente de uma Tennyo. Passa a ser ajudada pela família Aogiri e se apaixona por Tooya, mas sente uma atração por Yuuhi – ou pelo menos, tenta usá-lo para esquecer seu verdadeiro amor.



ceres: Ceres é uma Tennyo que desceu à Terra há muitos anos e acabou tendo seu harogomo roubado; ao que parece, morreu aos 16 anos (talvez por isso, só consiga despertar quando Aya completou 16 anos). Ela passou de geração em geração, por diversas famílias, mas foi na família Mikage que ela parece ter uma identificação

mais forte. Ceres diz que foi em Aya que ela achou o corpo certo para alcançar todos seus poderes e pretende vingar-se da família Mikage. Para o azar de Aki, Shiso (o marido de Ceres) reencarnou-se nele e agora Ceres quer matá-lo, pois foi ele que roubou seu harogomo. Agora, Aki e Aya são inimigos, mas não por opção deles.



Aki Mikage: Irmão gêmeo de Aya adora escutar CDs, sempre protegeu sua irmã Aya e nunca se afastou dela, mas no dia de seu aniversário acabou descobrindo que é a reencarnação de Shiso; as cicatrizes em

seu corpo são prova disso, já que foi a própria Ceres quem as fez. A princípio, ele só quer viver com sua irmã uma vida normal. Mas ao que parece, seus objetivos mudaram e agora se uniu com seu primo Kagami, no C-Project.



Tooya: Esse misterioso rapaz não possui um passado, Kagami prometeu ajudá-lo a descobrir sua história caso esse se tornasse fiel à família Mikage. O ágil e forte rapaz aceitou e parece não ter sentimentos, só se preocupa em recuperar suas lembranças. Só

que ele não esperava se apaixonar por Aya. Sua função era proteger Aki dos ataques de Ceres e, ao mesmo tempo, se relacionar com Aya, mas acabou virando um protetor de Aya e abandonou os Mikage. Ele sempre procura descobrir mais sobre seu passado.

EM BUSCA de respostas...

Grandes revelações irão ocorrer no decorrer das aventuras, entre algumas delas descobrimos que Aki é a reencarnação do marido de Ceres, e por esse motivo Aki e Aya não podem se encontrar. O primo mais velho dos gêmeos, Kagami, começa a fazer experiências com outras descendentes de Tennyos e assim surgem vários inimigos que tentarão acabar com Ceres, que apenas quer encontrar seu harogomo.

Mas afinal, qual é o objetivo de Kagami? E o que irá ocorrer com Aya e Aki agora que descobriram que são as reencarnações de Ceres e Shiso? Muitos mistérios aguardam em Ayashi no Ceres.



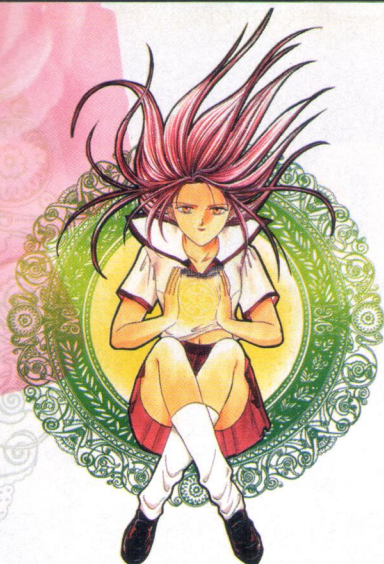
O Manto de Tennyo

Todos que têm a oportunidade de conhecer essa lenda acabam se encantando por ela e em muitos casos, pesquisam mais e mais as várias histórias da mesma lenda; sem dúvida, o animê deu oportunidade a milhões de pessoas de conhecer a história do Manto de Tennyo. Em Ayashi no Ceres é contada apenas uma delas, pois existem versões em todo o mundo, principalmente no Japão e China (que somam mais de 20 versões). A seguir, a versão do mangá/animê:

Um dia, um jovem pescador vê várias Tennyos se banhando, elas são encantadoras, talvez as criaturas mais belas que os olhos daquele rapaz puderam presenciar. O pescador encontra entre as árvores e arbustos o harogomo de uma das Tennyos, o manto de penas é muito lindo e ele acaba levando-o consigo. A Tennyo que teve seu harogomo roubado não pode voltar para o Céu, fica muito triste e começa a chorar.

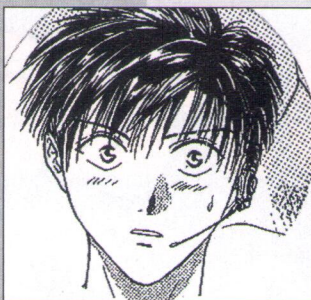
Quando ela vê o pescador, fica desconfiada e pergunta se ele viu seu harogomo. Ela implora para que ele o devolva, mas o jovem nega. Ela se casa com o pescador com a esperança de recuperar seu harogomo e tem uma criança com ele. Essa criança, em um de seus cantos, acaba revelando o local em que o manto está escondido; então, a Tennyo finalmente recupera seu harogomo e vai embora, deixando seu marido e a criança. Essa é a história que se conta, mas Ceres, ao que parece, teve um final diferente:

Em algumas versões, dizem que o pescador usou o harogomo para conseguir poder, dinheiro e conhecimento, dessa forma os homens evoluíram, sempre abusando da Tennyo, que apanhava e era violentada. Ceres parece ter tido esse trágico fim, podemos tirar essas conclusões devido aos seus comentários...



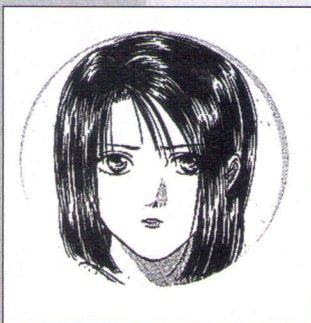
Ayashi no Gaiden

Interessante lembrar que muitos dos mistérios existentes no mangá de Ayashi no Ceres só foram explicados em uma história à parte, lançada com o nome de "Ayashi no Gaiden", da qual falaremos em breve, numa próxima edição.



YUUIH Aogiri: Um jovem de 16 anos que adora cozinhar, é forte e ágil na arte da luta e acaba virando o protetor de Aya, por quem se apaixonou. Usa algumas faixas no corpo que lhe dão poderes Tennyo.

Mora com Suzumi, sua cunhada, e não tem relações muito boas com seus outros parentes. O rapaz possui uma força de vontade incrível e tem o poder de dominar Ceres e transformá-la em Aya novamente.



suzumi Aogiri: Uma bela mulher de 25 anos que também é descendente de uma Tennyo, mas não tão poderosa quanto Aya. Amava o irmão mais velho de

Yuuhi que acabou falecendo pouco depois do casamento. O principal poder de Suzumi é canalizar seus poderes em objetos e pressentir o perigo.



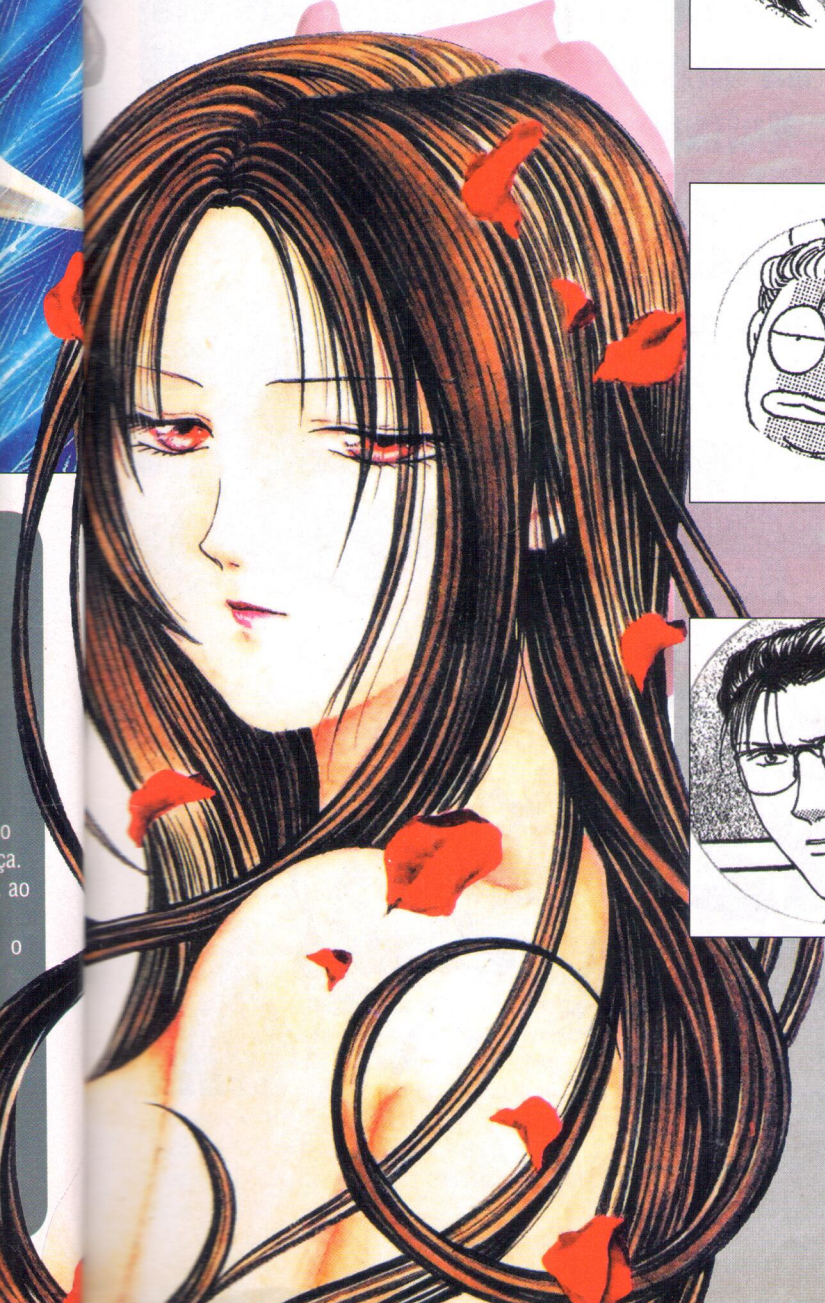
KYUU ODA: Sem dúvida, uma das personagens mais engraçadas de toda a história, ela é baixinha, feia e possui uma voz superen-

graçada. Adora dirigir carros, principalmente em alta velocidade, o que deixa seus passageiros desesperados.



kagami Mikage: Não há muitas informações sobre ele, o primo de Aki e Aya é o responsável pela administração de todas as riquezas da família Mikage. O grande vilão da história, é ele que está à frente

do C-Project, que faz inúmeras experiências com vários descendentes de Tennyo. Mas qual será sua real intenção? Com certeza é algo muito mais grandioso do que muitos podem imaginar.



Devoradores de almas

Por Douglas Davis

Em Bleach, enquanto os Shinigamis existem para salvar as almas e enviá-las à Soul Society, os Hollows existem para devorá-las ou fazer com que elas adentrem os domínios do Hueco Mundo e se convertam em um deles. E é essa a eterna batalha da trama de Bleach: os Shinigamis devem purificar os Hollows, antes que estes... Os devorem!

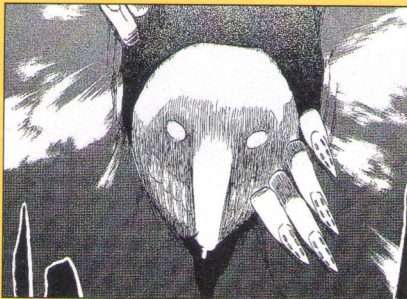
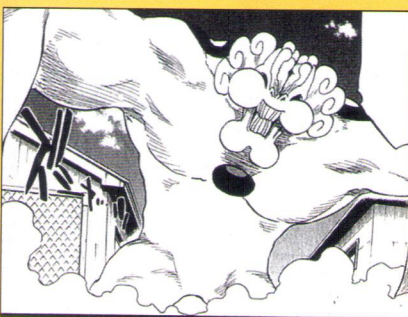


O conceito básico de um Hollow é que, anteriormente, eram almas de humanos. A forma de transformação de um Plus em Hollow pode se dar de duas formas:

• Transformação Natural:

Uma alma ao ser despreendida do corpo recebe o nome de Plus. A Corrente do Destino que prende uma alma ao corpo humano, então, se quebra. Os elos desta corrente, aos poucos vão apodrecendo, se tornam pequenos monstros que corroem os elos até que alcancem o peito do Plus. Se durante o tempo em que esta corrente está apodrecendo, o Plus não for guiado para a Soul Society por um Shinigami, ele se tornará um Hollow. O tempo que a Corrente do Destino leva para ser corroída varia muito.

Neste tipo de transformação, é comum se ver os espíritos Jibaku. Estes, ficam presos à Terra por um sentimento muito forte e dificilmente são detectados pela Soul Society. A corrente do destino destes espíritos está literalmente presa ao local, não deixando que eles se movam. Eles apenas revelam a sua face quando algum humano "invade" o seu território. São Plus que estão no processo de transformação em um Hollow, chamados de Demi-Hollow.



• Transformação Forçada:

Os Plus, por guardarem algum tipo de ressentimento – como ódio, tristeza – acabam por não aceitar o funeral de almas de um Shinigami e ficam perambulando por aí. Por nutrirem esses sentimentos negativos, chamam a atenção de outros Hollow, e após serem levados ao Hueco Mundo, se tornam um deles. Buscam se alimentar de Plus (almas que ainda não receberam funeral de alma) e também de Shinigami, os quais possuem almas mais saborosas.

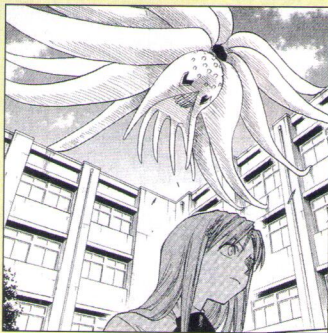
Os traços de um Hollow

A transformação completa em um Hollow se dá após um último e sofrido grito de um Plus. Após isso, fica explícito que eles não possuem mais quaisquer sentimentos e somente agem por instinto, isso é representado pelo "buraco" que cada Hollow tem em seu corpo.

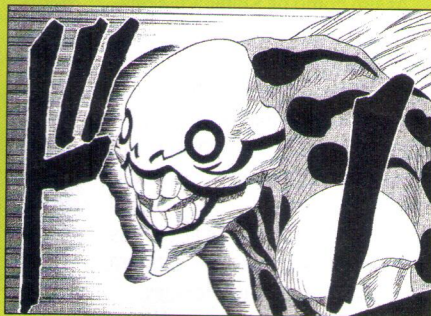
As máscaras em formato de caveira servem como um escudo para que os Hollows não sejam afetados por instintos do mundo externo. É a forma com que se protegem de absorver qualquer tipo de sentimento de alguém.

Um exemplo claro disso é quando Ichigo destrói a máscara do irmão de Inoue que sente uma dor terrível e recua. E após a máscara ter sido toda retirada, ainda na forma de um Hollow, ele recobrou a sua consciência e se purificou utilizando da zanpakutou de Ichigo.

Quando cortada por uma Zanpakutou, a alma de um Hollow é julgada. O caminho que esta alma terá, será avaliada de acordo com toda a trajetória de sua vida e possuirá apenas dois caminhos: a Soul Society ou o Inferno.



As classificações



Os Hollows mais fortes recebem uma denominação especial. São chamados de Menos e dividem-se em três categorias:

• **Gillians:** Os Gillians são formados pela combinação de uma infinidade de Hollows em um só corpo. Consequentemente, todos perdem sua identidade e a única coisa que sobra é um corpo gigantesco, munido de incrível poder, porém sem qualquer intelecto para utilizá-lo. Move-se meramente por instinto e não se alimenta mais de almas comuns, mas sim de outros Hollows. Todos os Gillians possuem a mesma aparência. Apesar do grande poder, seu baixo nível intelectual permite que sejam facilmente derrotados por Shinigami de alto nível.

• **Adjuchas:** Um tipo de Hollow que em tudo supera os Gillians, exceto em quantidade. Apesar de em menor grupo, os Adjuchas possuem intelecto mais avançado e maior poder. Seu tamanho é condensado, lembrando uma criatura maior que um homem grande (mais ou menos do tamanho dos Hollows normais). Não se sabe muito mais sobre eles, nem sua formação. Considerando que, diferente dos Gillians, os caracteres japoneses que formam o nome dessa classe não significam uma multidão de Hollows, talvez os Adjuchas não surjam pela união de vários Hollows menores.

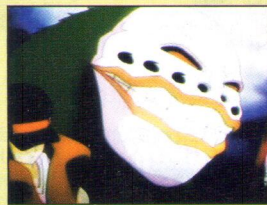
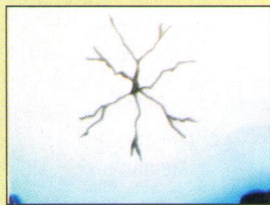
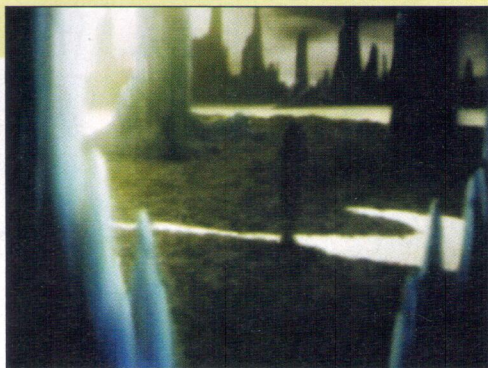
• **Vasto Lorde:** O tipo superior de Hollow, como seu nome indica. Os Vasto Lorde existem em pequeníssimo número e dificilmente abandonam as profundezas do Hueco Mundo, por essa razão, é impossível saber com precisão se realmente são tão escassos quanto se pensa. Sua forma não difere muito da de um humano. Seu poder provavelmente é o maior dentre as criaturas "puras" (não híbridas) já apresentadas até o momento. Um Vasto Lorde, de acordo com Hitsugaya, é superior a qualquer Capitão Shinigami e caso dez deles se unissem, teriam poderio suficiente para arrasar todas as resistências da Soul Society.

O Hueco Mundo

Assim como os Shinigamis possuem a Soul Society e todas as suas respectivas áreas como moradia, os Hollows possuem o Hueco Mundo. Um local vazio, formado por infinitas dunas de areia branca e com um céu que fora criado para imitar o céu da Terra. Assim como na Soul Society, é constituído de spiritrons (partículas espirituais) e abrigam um grande número de Hollows.

A forma de se chegar ao Hueco Mundo, não sendo um Hollow, é através da técnica chamada de Garganta, que cria um túnel que irá interligar os mundos.

Os Hollows podem ir e vir entre os mundos com facilidade e o nome que é dado às fendas que os Hollows abrem nos céus, quando chegam à Terra ou à Soul Society, é "ruptura".



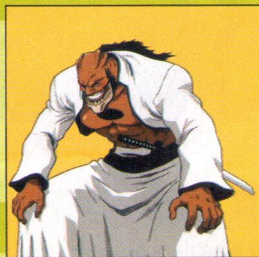
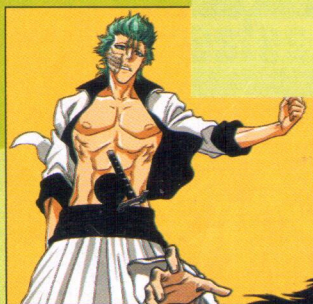
A classificação

Os Arrancar se dividem em três categorias:

•**Numeros:** Que são os Arrancar em sua ordem de criação a partir do número 10. Neste caso, a forma com que são ordenados não é relativa ao poder que possuem e sim ao momento em que nasceram.

•**Espada:** A Elite do Hueco Mundo, até o momento. Chamados também de "Grupo das 10 Espadas", são ordenados de forma crescente pelo seu poderio. Possuem o número respectivo à sua posição como Espada tatuado em seus corpos.

•**Privarón Espada:** Arrancar que já estiveram no "Grupo das 10 Espadas" e que foram rebaixados por terem surgido Arrancar mais poderosos que eles. São chamados de "Três Cifras", por possuírem números acima de 100 como posição.



O Arrancar

Trata-se de um Hollow que teve sua estrutura externa e interna alterada através de métodos que lhe deu uma contraparte Shinigami. O único meio conhecido para tanto é o uso do Hougyoku, criação do Shinigami Urahara Kisuke.

O Houyokou é um artefato que é capaz de remover os limites da alma de um Hollow, agregando à mesma os poderes de um Shinigami. Ao ser submetido ao Hougyoku, o Hollow normalmente adquire uma forma humanóide (exceto em caso de não ser transformado em uma forma madura, chamada de Imago). Além

•**Cero:** Rajada de energia extremamente densa que é liberada pelos Menos. A potência desse golpe tem se mostrado a maior dentre as técnicas de Bleach até o momento, ocasionando morte certa (por completa destruição do corpo) caso atinja efetivamente a vítima. Aparentemente, pode ser disparada por qualquer parte do corpo onde se possa reunir energia (até o momento, foi utilizado pela boca, palma da mão e dedos).

•**Sonido:** A habilidade que os Shinigami batizaram como Shunpo também foi desenvolvida pelos Hollow que a chamaram de Sonido. Não se sabe se é uma técnica exclusiva dos Arrancar, se os Menos podem utilizá-la, ou se qualquer Hollow é capaz de desenvolvê-la. De modo geral, opera permitindo que o usuário move-se a uma velocidade muito superior à normal.

•**Hierro:** Habilidade natural dos Arrancar, consiste em uma pele incrivelmente resistente. A energia dos Arrancar corre sob sua derme, conferindo a esta um incrível poder defensivo contra ataques externos. A energia pode ser condensada em pontos específicos para aumentar a resistência desses locais. Obviamente, quanto mais poderoso o Arrancar, maior a resistência de seu Hierro.

Os Arrancar também possuem a liberação de zanpakutou. Contudo, diferentemente dos Shinigami, que se utilizam da Shikai e da Bankai para liberarem todo o poder de suas lâminas, até o momento eles possuem apenas um nível de liberação chamado de Resurrección (Ressurreição). Esta liberação traz à tona todo o real poder de ataque de um Hollow que o Arrancar possui, fazendo com que sua aparência humanóide dê lugar a uma mais semelhante a sua aparência inicial Hollow; para voltar à forma humanóide é preciso selar a zanpakutou.

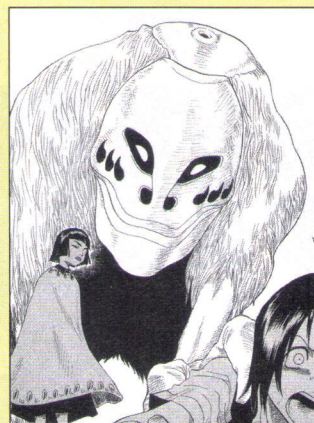
da forma humanóide, o Arrancar também irá adquirir um instrumento que anteriormente era exclusivo dos Shinigamis: uma Zanpakutou. Não há informações sobre o método que os Arrancar utilizam para fazer com que a sua entidade Shinigami se subjugue à entidade Hollow.

As máscaras são quebradas, sendo quase que inteiramente removidas. O Hollow recupera a sua capacidade intelectual – até mesmo no caso dos Gillians – e ainda possuem os “buracos” em seus corpos. Também amplificam e adquirem novas técnicas, dentre elas poderíamos citar:

•**Bala:** Uma técnica que, semelhante ao Cero, consiste no disparo de energia pura em forma de rajada (mais especificamente, de projéteis). Apesar do poder destrutivo de Bala ser significativamente inferior ao de um Cero, sua velocidade é vinte vezes superior à deste. Até o momento só foi disparada pelas mãos de seu usuário. Não se sabe se é exclusiva de Arrancar ou se Menos normais também podem utilizá-la.

•**Pesquisa:** Habilidade de reconhecimento de energia. Após ativada, o usuário torna-se capaz de perceber com imensa precisão as diferentes energias ao seu redor (o alcance parece muito grande), podendo discernir, também, os diferentes níveis de poder das presenças percebidas.

•**Negación:** Habilidade dos Menos para conduzir aliados de volta ao Hueco Mundo em segurança. Um raio de energia que forma uma longuíssima barreira de quatro lados. Ela desce dos céus por uma abertura feita pelos Menos, originada no Hueco Mundo, e chega até o local onde o inimigo está. A barreira é perfeita, uma vez que separa os meios interno e externo como se fossem diferentes dimensões (impedindo que uma força seja aplicada para destruí-la). Dentro dela, o corpo é elevado até a abertura e retorna ao Hueco Mundo.



As línguas românticas

Os termos referentes ao Hueco Mundo normalmente são palavras de línguas românticas, como romeno, italiano e, especialmente, o espanhol que está sempre presente na definição de termos e também para nomes de personagens Hollow. Termos como Bala, Cero, Espada, Vasto Lorde, Numeros, Negación, Resurrección e outros, são todos provenientes do idioma hispânico.

Penguin Brothers

Publicação: 2000
Volumes: 5 volumes
Revista original: Ribon
Mangaká: Shiina Ayumi

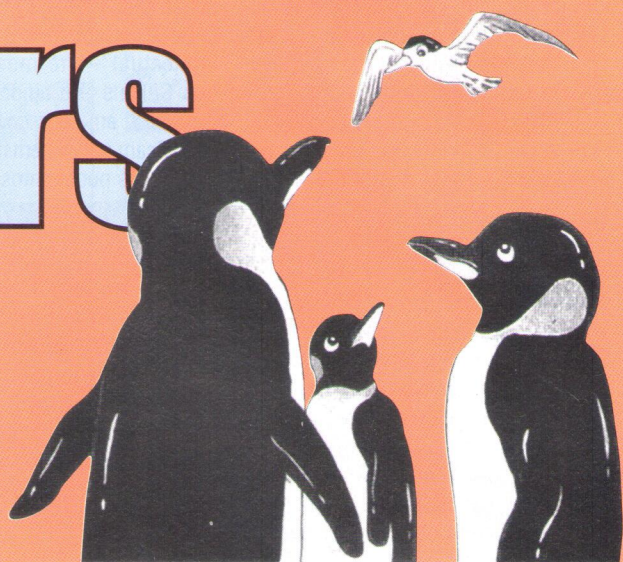


Resenha:

Depois de mudar oito vezes de residência, sempre viajando com seu jovem e famoso tio artista, Hina, uma estudante secundária pensa que vai enfim conseguir passar um bom tempo num mesmo lugar e quem sabe até conseguir fazer amigos. Ela acabou de ser transferida para enorme e moderna escola secundária Tokiwa, porém há algo estranho, por que todos os alunos quando ela vai estudar no primeiro dia de aula ficam cochichado e olhando estranha-

mente para ela, como se a Hina estivesse fazendo algo errado.

Hina vai logo descobrir que apesar da escola não obrigar os alunos a vestirem um uniforme, todos os alunos ou estão vestidos de preto ou de branco, enquanto ela está deslocada, com uma roupa normal. Pensando nisso, Hina acaba esbarrando com um rapaz que a chama pelo nome, mas ela não consegue lembrar dele, o que o deixa muito irritado, ao ponto dele dar um prazo de um dia para que ela se recorde.



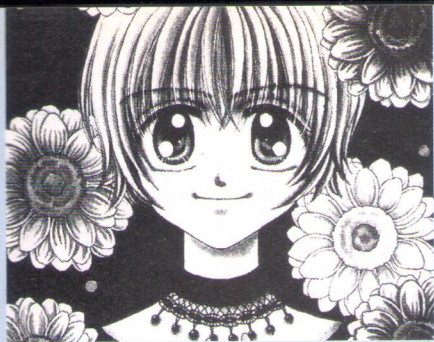
Sinopse:

Numa escola onde os alunos se dividem em dois grupos rivais, que simplesmente não suportam a presença um do outro, ir estudar se torna uma batalha campal. Hina Mishima, uma aluna transferida, sem saber no que se meteu, acaba no centro desta disputa, e

como uma moderna "Joana D'Arc" se recusa a seguir com o comportamento padrão, e compra a briga, começando uma revolução. As pessoas devem ter oportunidade de escolher, e não simplesmente terem a opção de ser Blacks ou Whites.



Quando Hina resolve perguntar ao professor que está apresentando o colégio para ela, o porquê dos alunos agirem de forma tão estranha, recebe como resposta que os alunos que não querem sofrer represálias acabam entrando em um dos grupos que dividem a escola. Os Blacks são geralmente alunos bagunceiros, e os Whites pensam ser a elite do colégio, mas como supõe a inteligente protagonista, no fundo têm um comportamento tão estúpido quanto os Blacks por aceitarem



participar dessa situação. A divisão começou depois de uma discussão no primeiro dia de aula entre os alunos Isshiki e Nishizaki, que transformaram sua briga pessoal no motivo para separar a escola em duas turmas e os professores simplesmente fingem não ver, para a indignação da Hina.

Isshiki, o aluno que disse conhecer Hina, é o presidente do grêmio estudantil, tem uma expressão sempre fechada. Ele tornou-se o bonito e elegante chefe dos Whites. E claro que o chefe dos Blacks é o explosivo Nishizaki, sempre impulsivo e violento, ele é perfeito para o posto. E é interferindo ao ver um aluno sendo espancado que Hina vai conhecer o chefe dos Blacks. Nishizaki diz que para ter uma vida calma ela teria que aderir a um dos grupos e obedecer cegamente ao líder. Mas a Hina, que não leva desaforo para casa, não vai lidar muito bem com a idéia, porque acha toda essa baboseira de segregação algo que não pode seguir. Por isso, decide ser uma Gray, uma opção para as pessoas que não querem entrar para nenhum dos grupos. Os Grays são os (pouquíssimos) alunos que se vestem com roupas normais.

Em relação a amigos ela terá ao seu lado Koshiba, um garoto gênio que entende muito de computadores que nutre uma paixão pela Hina. Com um senso de humor muito peculiar é o personagem que mais gosto. Além dele, Hina irá reencontrar a doce Ruu, uma amiga de quando estudava na cidade, há muitos anos atrás. Muito tímida, ela é um dos alunos que não conseguem reagir contra as regras do sistema por causa das ameaças dos colegas.

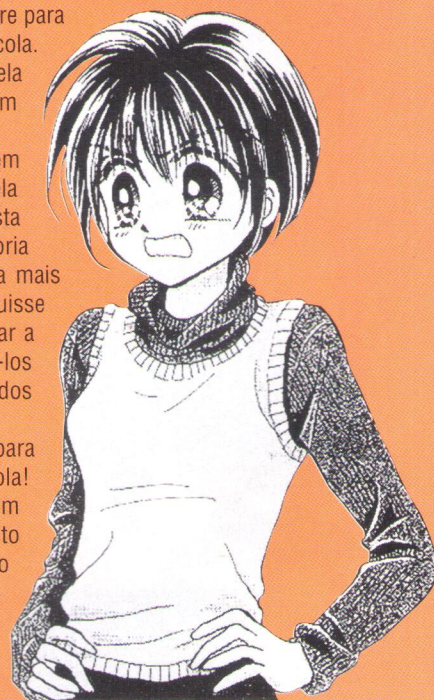


Escolha difícil...

A escolha de não se filiar a nenhum dos dois grupos vai trazer muitos problemas para a nossa heroína. Vai haver agressões de todos os tipos para que ela deixe de ser uma Gray e entre para os Blacks ou os Whites ou mesmo para que saia da escola. A partir daí, todos os alunos da escola e mesmo quem ela pensava que poderia contar, acaba por abandoná-la com medo de sofrer a coerção dos colegas.

Talvez as coisas não tivessem ido tão longe, se alguém próximo a Hina não tivesse sido intimidado, então, ela declara guerra aos chefes dos dois grupos, numa aposta que consiste no seguinte: se ela conseguisse que a maioria dos alunos se tornasse também Grays, ninguém seria mais forçado a aderir a nenhum lado, mas se ela não conseguisse teria que sair da escola. Dessa forma, Hina vai começar a procurar se existe outros Grays na escola, e tentar trazê-los para sua luta e ao mesmo tempo fazer com que alunos dos outros grupos se tornem Grays.

Isso não será tão fácil quanto ela pensa, porque para ganhar ela terá que começar uma revolução na escola! Hina e os que quiserem aderir terão que enfrentar além das ameaças físicas e psicológicas, a violência sem rosto de uma pessoa que os alunos conhecessem apenas pelo apelido de "Snake", porque ninguém sabe quem é. Ele coloca cobras venenosas em bolsas e carteiras dos alunos que não gosta e será mais um que irá atormentar a Hina e seus amigos.



Concluindo...

Penguin Brothers, apesar de ser um shoujo leve, e em princípio falar sobre bullying, acaba surgindo situações com armas na escola, espancamento, coerção e segregação, mas no fundo ele mostra que a violência na escola é um reflexo da violência social e no caso do mangá, dos abusos domésticos que as crianças sofrem e que os adultos, com exceção de um único personagem, preferem não querer se responsabilizar. O mangá mostra que a violência, seja do abandono ou das agressões físicas são obviamente de conhecimento dos educadores e que estes poderiam denunciar, porém também sofrem coerção e preferem se omitir.

Esse assunto é tratado com muita delicadeza e como ele é um shoujo escolar, não tem imagens chocantes. Esse é realmente um

daqueles quadrinhos legais que no final nos perguntamos por que acabou tão rápido. Achei interessante, mesmo sendo simples, a idéia dos "Grays", como se a mangaká nos dissesse que as idéias e as pessoas não podem ser radicais nem de um lado (Black) nem de outro (White), elas têm muito mais a complexidade das cores intermediárias.

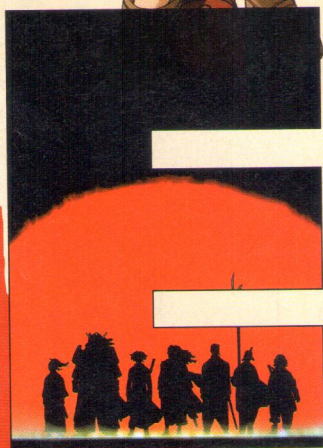
Penguin Brothers é uma agradável diversão que acaba nos pegando pelos seus momentos de humor e pela coragem de lutar da protagonista. E é por isso que a heroína enfrenta seus problemas de frente e mesmo quase tudo dando errado, ela encoraja a si mesma e aos colegas, usando de astúcia, humor, lágrimas e, se preciso, de força física para seguir em frente.



O grande
animê dos

Sete Samurais de Kurosawa

Por Fábio Garcia



**ENQUANTO OS COWBOYS FAZEM PARTE DO IMAGI-
NÁRIO POPULAR E CULTURAL DOS EUA, OS JAPONE-
SES TAMBÉM TÊM SEUS HERÓIS DO PASSADO A
QUEM SEMPRE RECORREM QUANDO PRECISAM DE
INSPIRAÇÃO PARA ALGUMA HISTÓRIA. OS SAMU-
RAIS POSSUEM SEU PRÓPRIO CÓDIGO DE CONDUTA
E ATRAEM SEMPRE AS ATENÇÕES DE MUITOS
QUANDO APARECEM EM CENA. PARA QUEM ESTÁ
CANSADO DE SAMURAIS SUPERPODEROSOS COMO
OS DE RURONI KENSHIN E SAMURAI CHAMPIOO, A
SAÍDA É VER UM LADO MAIS HUMANO (MAS NÃO
MENOS FANTÁSTICO) EM SAMURAI 7.**

PRECISA-SE DE UM SAMURAI

Em um vilarejo chamado Vila Kanna, numa época desconhecida situada no futuro, os camponeses trabalham feito animais para plantarem arroz. Tudo iria bem se não fosse um pequeno detalhe: quase a totalidade da produção é levada por bandidos periodicamente, e os camponeses nada podem fazer contra os bandidos armados com seus mechas. A saída para tal problema sai da boca do patriarca da vila, que decide que devem contratar samurais para extinguir esse mal que os assola. Três pessoas foram nomeadas para irem à cidade procurar um samurai

para ajudá-los: um camponês chamado Rikichi, a sacerdotisa da água da vila Kanna chamada Kirara e sua irmã mais nova Komachi. Com apenas um saco de arroz nas costas para oferecer ao samurai que topasse a investida contra os bandidos, os três seguem para a cidade.

A cidade apresenta desafios para qualquer um que venha de um pequeno vilarejo. O ambiente é inóspito e eles descobrem que os samurais não estão mais na "moda". Assim como na história japonesa, há a época do declínio dos samurais. A grande maio-

ria se tornou ronin (samurais errantes), enquanto outros vão trabalhar na segurança de políticos influentes, e outros ainda se tornam figurões políticos. A sorte dos três só viria a sorrir durante um problema que Kirara presenciou na cidade e a fez conhecer três samurais distintos.

O primeiro é Katsushiro, a quem Kirara disse que não sentia nele o cheiro dos campos de batalha (maneira educada de dizer que ele era amador). O segundo é um samurai bem excêntrico chamado Kikuchiyo, que possui o corpo mecanizado como



muitos desta época na qual a história se passa. E o terceiro, que é o solucionador do problema citado, é Kambei Shimada, samurai experiente, de longos cabelos e exímio com a arte da espada.

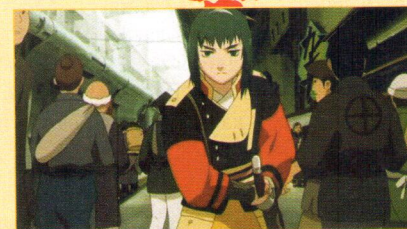
O que parece ser um baita clichê nas histórias de samurais acaba revelando um lado mais profundo do ser humano. Obviamente (depois de muita insistência) Kambei decide ajudar o vilarejo em troca de arroz, mas afirma que os bandidos não serão derrotados por apenas ele. Segundo seus cálculos, é necessário um grupo de sete

samurais para libertar a vila de seu problema. Anteriormente relutante, o Kambei tem seus motivos para participar da guerra contra os bandidos, que só é revelada no decorrer da série. Através da batalha por uma causa justa ele busca se redimir de seus erros no passado.

A busca por samurais começa logo, sem que o Kambei aceite Kikuchiyo e Katsushiro por não os considerar aptos para o processo, mesmo Kikuchiyo tentando provar para a pequena Komachi que ele é um samurai de verdade por um documento rou-

bad... entregue por sua família. Falando no "casal", as cenas com Komachi e Kikuchiyo estão entre as mais bonitas da série, por retratar bem o lado infantil dos dois. O samurai seguinte a entrar no grupo é Gorobei, um simpático e alegre animador de rua que abandonou a espada para se dedicar à arte. Ele possuiu uma habilidade fantástica que é bem mostrada em suas lutas.

Falando em lutas, nossos heróis não estão na cidade tranquilamente como em uma excursão. Eles são perseguidos por um político da região chamado Ukyo, uma das figu-



ras mais estranhas de toda a série, por conta de seu visual andrógino e pelo tom de voz bem feminino. Ele também tem uma estranha fixação pela sacerdotisa Kirara, chegando até a raptá-la por um curto período de tempo. Na sua guarda possui um samurai louro de poucas palavras chamado Kyuzo, que vê o potencial de Kambei e deseja matá-lo com suas próprias mãos. Por conta de problemas, ele acaba saindo do grupo do Ukyo e ingressa no de Kambei, se tornando o sétimo samurai do grupo.

Ainda em suas caminhadas pela cidade, Gorobei encontra aquele que seria o terceiro samurai. Trabalhando cortando lenha, o calmo Heihachi é um sobrevivente da guerra e abandonou a espada por não ser digno de continuar usando. Acaba desistindo um pouco de sua ideologia ao ouvir da

boca de Gorobei que numa guerra quem sobrevive não quer dizer que é covarde, e sim que é um vencedor. Nesse momento, acontece um problema político e se declara a caça aos samurais. O que resta ao grupo de Kambei é fugir, ao invés de procurar os outros samurais restantes. Em meio à fuga, Kambei reencontra seu velho companheiro de guerra Shichiroji, e ele se torna o quarto samurai. Numa atitude heróica de Katsushiro, Kambei decide premiar seu discípulo inexperiente com a nomeação de quinto samurai. O sexto acaba sendo Kikuchiyo ao revelar que pensa como um samurai, e o sétimo é o já citado Kyuzo.

Agora, com os sete samurais escolhidos, o grupo de Kambei tem que voltar à vila Kanna para derrotar os inimigos e trazer a paz aos camponeses.



UMA APOSTA ARRISCADA?

Confesso que não fui com a cara da série nos primeiros minutos que assisti, e parte disso foi por falta de informação de minha parte. Só ouvia falar muito bem da série e sabia que era sobre sete samurais, mas não sabia mais nada. Quando apareceu um monte de robôs gigantes com canhão a laser já pensei que lá vinha bomba (em todos os sentidos). O que me prendeu no começo foi a animação linda, e logo depois os personagens terminaram por me cativar completamente.

Samurai 7 não foi baseado em mangá algum, e sim em um longa-metragem de 1954 dirigido por Akira Kurosawa. O animê foi feito como uma superprodução, custando a "bagatela" de 300 mil dólares por episódio, em alta definição. O esmero é notado logo nas primeiras cenas com robôs belíssimos se movimentando em meio a poeira, e logo depois somos contemplados em uma reunião de camponeses todos com movimentos distintos, seguindo a

sacerdotisa da água e seu pingente místico, completamente feito em 3D, mas mesclando-se perfeitamente com o cenário em animação normal. Provavelmente, esse montante não seria investido em um animê qualquer, só foi possível o investimento nesse por causa da longa-metragem de 1954 que foi um estrondoso sucesso no mundo todo.

O animê contou com 26 episódios exibidos entre 12 de Junho de 2004 e 25 de Dezembro de 2004, comemorando os 50 anos da exibição do filme de Akira Kurosawa. Cada episódio possui aproximadamente 25 minutos e é em widescreen. A produção ficou nas mãos do estúdio Gonzo, famoso por Gantz, Monte Cristo e Hellsing. Outro detalhe belíssimo no animê é sua trilha sonora, que mistura os tambores de motivação das batalhas com faixas que usam instrumentos clássicos, muito parecido com Inuyasha. Mas a explicação das trilhas sonoras parecidas é fácil, o diretor de som dos dois animês é o mesmo. Para completar as músicas empolgantes, temos Nanase Aikawa cantando a abertura "Unlimited". Coincidentemente, a mesma cantora foi responsável pela terceira abertura de Inuyasha (Owarinai Yume).



OS SETE SAMURAI E MAIS UM PUNHADO DE PERSONAGENS

Mesmo sendo ambientada no futuro, os personagens de Samurai 7 podem ser encaixados em qualquer história de samurai no tempo passado (o Kikuchiyo não se inclui no comentário). Seus valores são os mesmos dos de Kenshin Himura e Musashi Miyamoto. Kambei e Shichiroji são os mais experientes do grupo e os que se conhecem há mais tempo, por terem participado de uma guerra no passado. Devido aos acontecimentos, cada um tomou seu caminho para esquecer de vez as batalhas. Enquanto Shichiroji foi trabalhar numa espécie de hotel-pensão, Kambei fica sendo um ronin andando pelas cidades. A experiência do samurai de longos cabelos logo é percebida por Katsushiro, que pede para ser seu discípulo. Mesmo não gostando muito da idéia, Kambei apenas deixa Katsushiro fazer o que quiser.

O destaque dado a Katsushiro na série é digno de um protagonista. Logo no princípio ele se vê dispensado por Kirara por não ter o cheiro dos campos de batalha, e então para provar sua competência decide proteger a sacerdotisa a todo custo. Já em sua primeira "batalha" contra os que desejavam raptar Kirara, ela é capturada graças à sua incapacidade de protegê-la. Mas o personagem evolui muito quando mata alguém pela primeira vez, e descobre que possui um instinto de batalha forte. A cena com Katsushiro matan-

do pela primeira vez está entre as melhores cenas da série. Mas como todo jovem, seus pensamentos entram em conflito com os de Kambei e o rapaz decide seguir suas próprias idéias.

O Gorobei é o mais boapraça dos samurais. Como era animador de rua, ele não perde tempo para tentar animar os que estão tristes e bolar os planos mais doidos para escapar do governo (como se travestindo para passar por um posto de checagem). Sua habilidade com a espada é equivalente ao seu bom humor, assim como sua sensatez.

Heihachi funciona como o cérebro do grupo. Por trás de sua aparência bonitinha e olhos levemente puxados se esconde uma mente capaz de bolar planos que façam um simples camponês derrubar um mecha de batalha dos bandidos. Mas como todo clichê de personagem calmo, ele esconde um lado que só é revelado quando vê pessoas traindo outras.

Kyuzo é o típico vilão-viracacaca da série, porque no começo seu intuito é matar Kambei. Pra falar a verdade, até o final Kyuzo ainda alimenta esse desejo, chegando a proteger Kambei em alguns momentos, impedindo que alguém o mate em seu lugar. Mesmo taciturno e sério, Kyuzo é extremamente confiável e consegue a confiança até mesmo da desconfiada Kirara.

A sacerdotisa tem umas nuances interessantes durante a série. Toda sacerdotisa na

OS SETE DE KUROSAWA



Como já dito, o animê Samurai 7 é baseado no longa Os Sete Samurais, de Akira Kurosawa.

O filme foi produzido em 1954 pelo estúdio Toho e traz no elenco estrelas do cinema oriental como Toshirô Mifune no papel do samurai Kikuchiyo.

Ao contrário da série animada (obviamente) o filme não se passa no futuro, e sim no século XVI. A história também tem ligeiras diferenças por não ter personagens importantes do animê, como Ukyo e Kirara. No filme, Kambei é um ronin que passa pela vila que foi saqueada, então ele decide ajudar em troca de um pouco de comida. Então, ele vai atrás de outros seis samurais para derrotarem os bandidos. As personalidades são parecidas, com o Kikuchiyo tentando conseguir a confiança de todos, mesmo sendo um camponês,

e Katsushiro arrasando corações na aldeia.

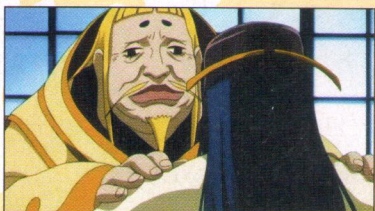
Outra diferença entre as versões é que o filme termina logo com a derrota dos bandidos, enquanto na série animada eles enfrentam ainda um desafio mais poderoso que simples bandidos: a capital. Fica explicado que é a capital quem manda roubar o arroz das vilas, então os samurais se reúnem para acabar com as insanidades do novo imperador, Ukyo.

"Os Sete Samurais" recebeu duas indicações ao Oscar naquele ano, o de melhor figurino e o de melhor direção de arte. Chegou a ganhar o Leão de Prata no Festival de Veneza.

E para quem acha que os americanos só começaram a pegar roteiros japoneses com os Power Rangers está enganado. Quatro anos após o filme japonês, e tendo como

base o filme de Akira Kurosawa, os americanos mudaram a ambientação do filme (saem os samurais e entram os cowboys) e criaram o que é considerado o melhor filme de faroeste de todos os tempos: "Sete Homens e Um Destino". A grande mudança é que no final da versão japonesa só restam três samurais vivos, enquanto na versão americana eles não só sobrevivem como também participam de mais três continuações: 'A Volta dos Sete Magníficos' (1966), 'A Revolta dos Sete Homens' (1969) e 'A Fúria dos Sete Homens' (1972).





teoria tem que ser pura para poder controlar o seu amuleto e guiar bem sua vila, mas Kirara sofre sentimentos que não são próprios para alguém como ela. Ela sente uma grande afeição por Katsushiro, mas durante a série vai se apaixonando por um samurai bem mais experiente. Além do campo amoroso, Kirara é praticamente uma guerreira por não temer uma missão perigosa e até mesmo servir de isca para os samurais atacarem os bandidos.

Já seu companheiro camponês Rikichi é um dos que mais evoluiu. Pode parecer meio covarde, mas ele reúne forças para derrotar os bandidos. O rapaz ainda tem um motivo especial para odiá-los: ele teve sua mulher Sanai raptada por eles. Com os samurais ele adquiriu mais autoconfiança e criou um forte laço

de amizade com o alegre Gorobei.

Mas em minha sincera opinião o grande destaque desta série de personagens únicos é a dupla Kikuchiyo, o samurai mecânico, e a Komachi, a irmã pentelha da Kirara. Kikuchiyo é o samurai que fica a todo instante querendo provar que é bravo o suficiente pra entrar no grupo dos sete de Kambei, mas quando está com Komachi ele ganha o apelido de Tio Kiku e fica extremamente carinhoso e brincalhão, tratando a garota como se fosse sua própria filha. O Kikuchiyo se atraiu pela causa dos camponeses porque no passado ele era um camponês.

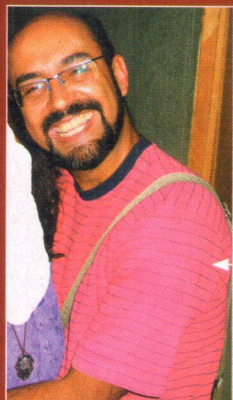
Quando a Komachi cria a bandeira de guerra dos sete samurais ela leva em consideração esse detalhe: a bandeira se constitui em seis círculos localizados no lado superior, no canto inferior

tem o hiraganá "TA" que representa os colhedores de arroz e entre os dois está um triângulo representando Kikuchiyo, porque ele é meio camponês e meio samurai.

A Komachi também funciona como uma narradora aos finais dos episódios. Ela descreve tudo que ocorreu no capítulo do dia após os créditos. Pode ser inútil para alguns, mas é bem interessante ver os fatos do ponto de vista de uma criança.

Como nem só de protagonistas vive uma história, Ukyo funciona como o antagonista. Embora seja meio apagado no começo da história, após a luta dos bandidos ele assume um papel fundamental ao assumir o trono da capital. E seus objetivos de vida são: matar Kambei e ficar com a Kirara. E para fazer isso ele é capaz de qualquer atitude ardilosa e fria.

SAMURAI FALANDO PORTUGUÊS

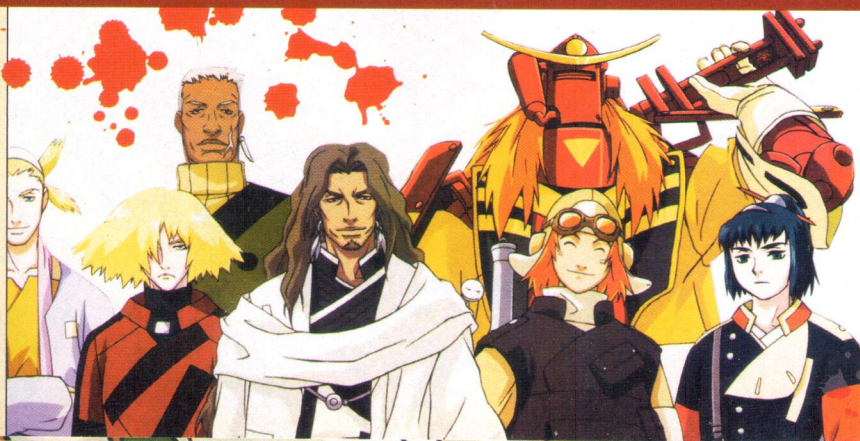
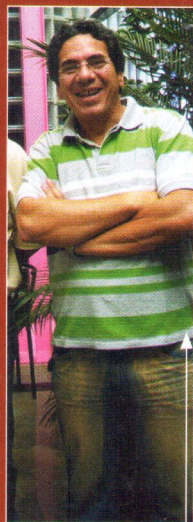


O animê estreou na nossa terrinha em Outubro de 2006, dentro do canal Animax. A versão brasileira foi feita nos estúdios da Álamo (como quase todos os animês do Animax) e contou com a direção de vários diretores diferentes, entre eles **Élcio Sodré** (o Shiryu de Dragão em Cavaleiros do Zodíaco). Todas as vozes foram bem escaladas e a dublagem teve poucas falhas, como o uso constante de gritos no original durante a luta contra os bandidos. O onipotente Kambei Shimada ganhou a voz de **Leonardo Camilo** (Ikki

de Fênix dos Cavaleiros do Zodíaco), o inconsequente Katsushiro a de Thiago Barione (Heimdall de Mythical Sleuth Loki), o Kikuchiyo a de Fadu Costha (Shu de Dragon Ball), o Gorobei a de Wellington Lima (Majin Buu de Dragon Ball Z), o Heihachi a de Dado Monteiro (Kiba de Wolf's Rain), o Shichiroji a de Élcio Sodré, e para completar os samurais tivemos Nestor Chiesse (Hisoka de Hunter x Hunter) e Alfredo Rollo (Vegeta de Dragon Ball Z) como, respectivamente, primeira e segunda voz do frio Kyuzo.

Já nos não-samurais temos Suzy Pereira (Mitsune de Love Hina) como a sacerdotisa Kirara, Flora Paulita (Rosemary de Nadja) como a Komachi, Tatá Guarnieri (Kenshin de Rurouni Kenshin) como o camponês Rikichi e, finalmente, Ricardo Sawaya (Shuji de Saikano) como o insano Ukyo.

Todas as vozes caíram como uma luva nos personagens, nenhuma ficando completamente estranha. O mesmo vale para os não citados aqui.

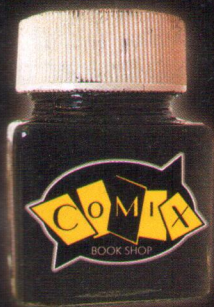


ÉRAMOS SETE

Samurai 7 é um excelente animê para quem quer se envolver com personagens determinados que ditam seu próprio futuro. Com tantos protagonistas você acaba se identificando com algum, assim como sofre com suas mortes (alguns samurais morrem durante a série). As lutas de tirar o fôlego e momentos inesperados fazem o coração palpar mais forte enquanto você torce para que os camponeses consigam a liberdade, que é um sonho de todos nós.

FIQUE DE BRACOS CRUZADOS!

Com os livros de
pintura e desenho
da Comix Book Shop
você não tem mais motivos para deixar de
mostrar todo o seu talento.



COMIX BOOK SHOP

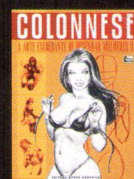
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br



**Guia Oficial
DC Comics**
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R\$ 139,00



Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres I
R\$ 16,90



Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar
Mulheres II
R\$ 16,90



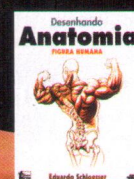
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R\$ 16,90



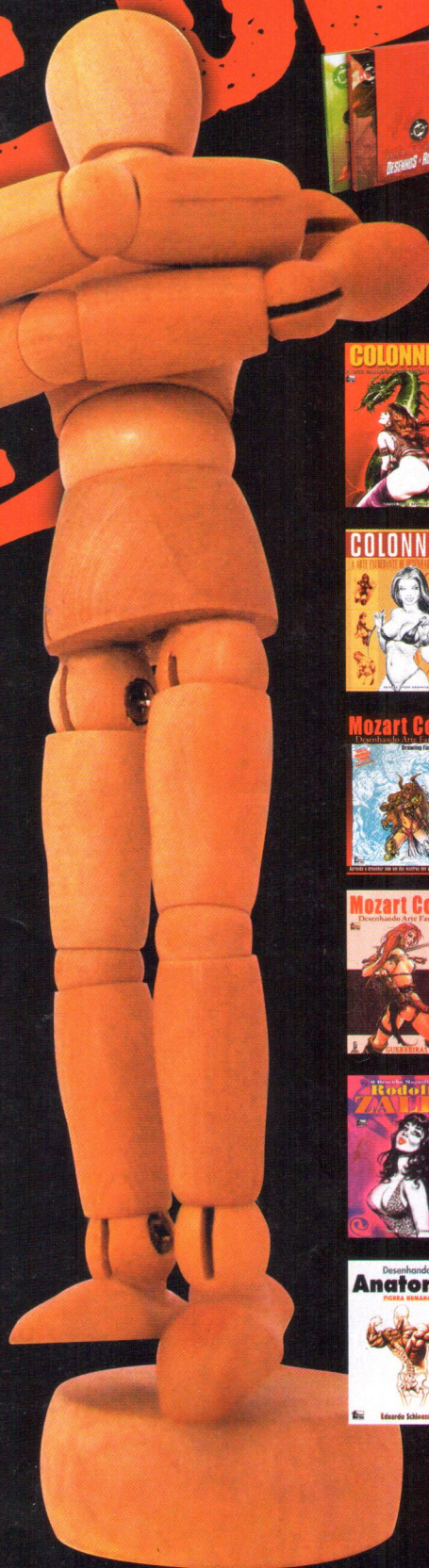
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R\$ 16,90



**O Desenho
Magnífico de
Rodolfo Zalla**
R\$ 16,90



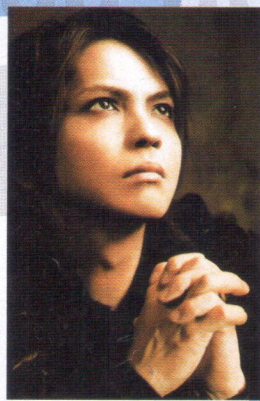
**Desenhando
Anatomia**
por Eduardo Schloesser
R\$ 16,90



L'Arc~en~ciel

A mais
pedida pelos
leitores da
Neo Tokyo

Por: Giuliano Peccilli
Consultor/Revisor: iori



L'Arc~en~Ciel é um dos grupos mais lembrados, quando o assunto é animê. Conhecida por 'Blurry Eyes' em DNA2 (Animax), 'the Fourth Avenue Café' em Rurouni Kenshin (Rede Globo e Cartoon Network), 'READY STEADY GO' em FullMetal Alchemist (Animax e Rede TV!) e 'Driver's High' em GTO, a banda tem um histórico bem conhecido pelo público de animê e mangá.



A banda atualmente é representada por quatro gravadoras, sendo duas delas japonesas, uma estadunidense e uma européia. Fora do Japão, o grupo trabalha com a Tofu Records nos EUA e Gan-Shin Records na Europa. O L'Arc~en~Ciel é uma das bandas japonesas de maior repercussão nos EUA, tendo apenas Dir en grey como "concorrente direto".

Vale aqui frisar que o perfil de fãs de música japonesa, tanto nos EUA como na Europa e no Brasil, em sua maioria é

apreciador do j-rock que normalmente conhecem graças a algum animê de sucesso. Casos como o da banda Dir en grey são isolados, ela teve uma grande exposição com um videoclipe, que foi o mais votado na MTV estadunidense. Outro jeito de divulgação do j-rock aqui no Brasil foi em revistas do próprio segmento de rock, ao divulgar as bandas japonesas com mesmo destaque de outros grupos mundiais, fazendo assim nascer um novo público sem vínculos diretos com a cultura japonesa.



O nome

O nome em francês significa "arco-íris". O apelido Laruku é como os fãs japoneses chamam carinhosamente o grupo, tornou-se um "apelido" conhecido mundialmente.



Visual Shock

No início de carreira, a banda tinha seu visual inspirado no gênero "Visual Kei", que realça na maquiagem uma aparência andrógina. Hoje, o mundo inteiro conhece este estilo, considerando-o até normal. No entanto, foi com bandas como L'Arc~en~Ciel e X JAPAN que tornou-se conhecido.

A origem

Em fevereiro de 1991, tetsu, o baixista e líder do grupo, recrutou hyde como vocalista, hiro como guitarrista e pero como baterista. A banda começou as suas atividades no mesmo ano, em Osaka. Antes de qualquer lançamento profissional, hiro abandonou o grupo. Assim, tetsu recomendou seu amigo ken, para ocupar a lacuna de guitarrista. O primeiro single, 'Flood of tears' / 'Yasouka', foi lançado em 25 de novembro de 1992. Em 1993, a banda teria uma nova baixa, pero deixaria o L'Arc. Em seu lugar entrou o baterista sakura. A entrada do então novo baterista viria junto com o primeiro álbum, 'Dune'. O grupo, com almejo de crescer, optou por mudar a sua base de operações, trocando Osaka por Tóquio. Logicamente, a mudança foi para obter mais chances do mercado fonográfico.



DNA2

Criado por Masakazu Katsura (também conhecido por "Video Girl Ai"), pode ser assistido no canal Animax. O animê é sobre o adolescente problemático Junta Momonari, que no futuro causou a alta natalidade no mundo. Seguindo um enredo cômico com inspirações deturpadas do filme "Exterminador do Futuro",

a série teve a excelente abertura 'Blurry Eyes', da L'Arc~en~Ciel.

O single 'Blurry Eyes' foi lançado em 21 de outubro de 1994 e ficou na vigésima segunda colocação da Oricon, a lista dos CDs mais vendidos no Japão. Sendo o segundo single do grupo, podemos avaliá-lo como uma bem-vinda estréia no ranking. A

música, independente do animê, também ficou bastante popular em baladas de colônias brasileiras no Japão, nos anos 90, sendo tocada na Rádio Fênix.

No dia 6 de julho de 1995, o terceiro single, 'Vivid Colors', foi lançado e alcançou o décimo sexto lugar do ranking da Oricon.

Quem é quem:

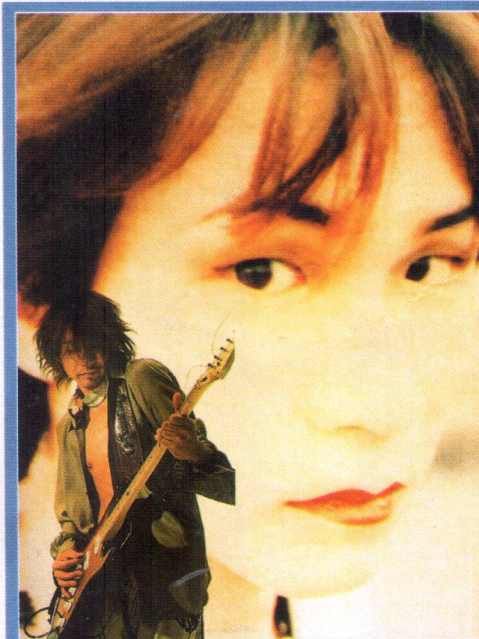
Hyde: Hideto Takarai nasceu em 29 de janeiro de 1969, na cidade de Wakayama, região de Kansai, Japão. Vocalista, guitarrista e compositor, hyde pode ser considerado um artista completo. Quando optou por seguir carreira solo, ele passou a escrever seu nome com letras maiúsculas: HYDE. Os japoneses chamam-no de duas maneiras: "raide" (pronúncia correta, em inglês, com tônica no "rai") ou "raido" (pronúncia ajaponesada). Da banda, ele é grande fã do gênero de seriados "Kamen Rider". Em 2003, o cantor protagonizou com o também popular Gackt, o filme de vampiros Moon Child. No ano seguinte, hyde atuou no longa Kagen no Tsuki, no papel de Adam, um guitarrista tirado dos mangás da autora Ai Yazawa, famosa por aqui por Princess Ai e Paradise Kiss, ambos licenciados pela Conrad no Brasil. hyde atuou em Kagen no Tsuki com Chiaki Kuryama, atriz bastante popular no Brasil por Battle Royale, Azumi e Kill Bill Vol. 1 — neste último, como a sádica colegial GogoYubari. hyde também participou de outro filme de Ai Yazawa, dessa vez compondo a canção 'Glamorous Sky' para o popular Nana. Nesta ocasião, foi a cantora Mika Nakashima que cantou a letra escrita pela autora, para a composição do cantor.



Tetsu: Tetsuya Ogawa nasceu em 3 de outubro de 1969, em Osaka, também em Kansai, Japão. Sendo líder do grupo, atua como baixista e backup vocal. Ele escreveu a maioria das músicas mais conhecidas pelos fãs de animê, como: 'Link' (FullMetal Alchemist: Conqueror of Shambala), 'READY STEADY GO' ("FullMetal Alchemist - Segunda abertura), e 'Driver's High' (Great Teacher Onizuka). Quando a banda deu uma breve pausa em 2002, seguiu carreira usando o nome TETSU69. Ele optou por esse nome por ser o ano do seu nascimento.



Yukihiro: Yukihiro Awaji nasceu em 24 de novembro de 1968, em Chiba, região de Kanto, Japão. Ele, de todos os membros do grupo, é o que teve maior experiência de atuar em bandas diferentes. yukihiro passou, entre outros grupos, por ZI: KILL e DIE IN CRIES, em ambos como baterista. Ele entrou para o L'Arc~en~Ciel em 1997, como baterista de apoio, sendo oficializado pouco tempo depois. yukihiro entrou no lugar de sakura, que havia se afastado do grupo por processos judiciais sobre porte de drogas. Sendo o sétimo membro que passou pelo grupo, fazem uma alusão a ele com a sétima cor do arco L'Arc~en~Ciel (arco-íris).



Ken: Ken Kitamura nasceu em 28 de novembro de 1968, em Shiga, região de Kinki, Japão. Guitarrista, ele entrou para o grupo substituindo hiro, depois que tetsu o convenceu de largar a faculdade de arquitetura para seguir carreira na banda. Para fãs de Rurouni Kenshin, é de sua autoria as músicas: 'The Fourth Avenue Café' (quarto encerramento) e 'Niji' (Rurouni Kenshin: The Motion Picture). ken é fã do animê Doraemon. A pausa da banda em 2002 fez ken montar uma banda com sakura (ex-membro do L'Arc) e o Ein, um velho conhecido. A banda foi batizada de S.O.A.P (Sons Of All Pussys) e fez uma pausa em 2004, por causa do retorno de L'Arc~en~Ciel.

Heavenly – A primeira mudança de estilo do grupo L'Arc~en~Ciel

O terceiro álbum do grupo, 'Heavenly', foi lançado em 1º de setembro de 1995. Muitos fãs consideram este álbum como um processo de transição da banda em termos de estilo. O disco contém um único single, 'Vivid Colors', sendo as demais músicas totalmente inéditas. Isto não é uma característica nova, já que seus álbuns anteriores também foram produzidos assim.

Alcançando o inédito quarto lugar na Oricon,

o quinto single do grupo foi um enorme sucesso. O single em questão, 'Kaze ni Kienaide', que significa "Não desapareça ao vento", foi lançado em 1996. Ainda no mesmo ano, a banda lança outros dois singles: 'Flower', em outubro e 'Lies and Truth', em novembro.

O quarto álbum, 'True', foi lançado no dia 21 de dezembro de 1996 e vendeu surpreendentemente 1 milhão de cópias.

Rurouni Kenshin

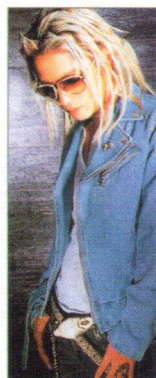
Criado por Nobuhiro Watsuki, Rurouni Kenshin (ou Samurai X) com certeza foi uma das melhores produções que chegou no Brasil, ao final dos anos 90. Tendo como inspiração jogos da SNK e quadrinhos americanos, Nobuhiro Watsuki inovou ao criar um mangá com personagens históricos, mas ao mesmo tempo trazendo a esse universo inspirações das mais diferentes fontes.

Rurouni Kenshin foi uma das primeiras produções a vir ao Brasil sem carregar o estilo "anisongs" em sua trilha sonora. Seguindo uma tendência que a maioria dos animês atuais tem, a série teve em sua trilha sonora alguns artistas do selo da Sony Music Japan. Também podemos reforçar aqui que foi Rurouni Kenshin quem apresentou grandes nomes da música japonesa ao público brasileiro, como: Bonnie Pink, Curio, Judy and Mary, L'Arc~en~Ciel, Makoto Kawamoto, Mayo

Suzukaze, SIAM SHADE e T.M. Revolution. L'Arc~en~Ciel participou do animê com a música 'The Fourth Avenue Café' sendo tocada no quarto encerramento da série. Infelizmente, na mesma época explodiu o escândalo sobre sakura ter sido preso por porte de drogas.

A popularidade da banda caiu e muitas lojas tiveram seus CDs recolhidos. Os produtores Rurouni Kenshin decidiram trocar o tema 'The Fourth Avenue Café' pela música anterior a esta, 'Heart Of Sword ~Yoakemae~', da banda T.M. Revolution, depois de apenas seis episódios tocando o novo encerramento.

Sakura saiu do grupo no dia 4 de outubro de 1997, tornando-o um trio por um certo período. Além disso, o single 'the Fourth Avenue Café' acabou não sendo lançado no mercado, marcando quase o fim da banda que, teoricamente, seguiria um caminho underground.



Cover de Laruku?

Saindo do alarde da mídia, o L'Arc reencontraria solo fértil onde começou sua carreira, como uma banda indie. Permanecendo, então, um trio, com a saída de sakura, a banda decidiu voltar às origens e fazer covers de Marilyn Manson, Nirvana

e do próprio L'Arc~en~Ciel. Batizar o grupo com o nome The Zombies, foi uma maneira de ofuscar o alarde negativo e recomeçar como uma banda independente. Os fãs reconheceram seus ídolos, que tentaram disfarçar suas identidades.

Renascimento

Muitos pensavam que era o fim da banda, mas este seria apenas o seu reinício atraindo ainda mais sucesso que antes. Assim, no dia 17 de outubro de 1997 (a treze dias da saída de sakura), L'Arc lança o single 'Niji', que significa arco-íris em japonês, uma alusão ao nome da banda. Este trabalho já é com yukihiro no lugar de sakura, dando suporte ao grupo. Curiosamente, essa música faz parte do filme de

Rurouni Kenshin, também exibido por aqui pela Cartoon Network.

No final do ano, foi realizado 'L'Arc~en~Ciel 1997 REINCARTATION', a primeira apresentação no Tokyo Dome. O show foi assistido ao vivo por 56 mil pessoas, batendo recorde na venda de ingressos do local.

No início de 1998, yukihiro foi oficializado. A banda estava de volta e com um novo trabalho,

'Heart', seu quinto álbum. Naquele ano, a banda soltou a quantia impressionante de sete singles: 'winter fall', 'DIVE TO BLUE', 'HONEY', 'Kasou', 'Shinshoku - lose control -', 'snow drop' e 'forbidden lover' chegando ao número de quinze editados desde sua formação. Destes novos trabalhos, 'winter fall' ficou em primeiro lugar da Oricon, reforçando o retorno da banda ao sucesso.

Godzilla

Quando o filme estadunidense de Godzilla chegou ao Japão, ganhou uma trilha sonora especial para seu lançamento local. Assim, o single 'Shinshoku - lose control -' veio a ser o encerramento japonês do filme que foi uma das tentativas mais frustrantes de reproduzir o monstro de Tokusatsu mais popular do Japão, em Nova York.

ark e ray - Albuns gêmeos

O sucesso do grupo foi mais uma vez provado no dia primeiro de julho de 1999. Laruku, com ousadia, lançou o sétimo e oitavo álbuns no mesmo dia. 'ark' e 'ray' obtiveram respectivamente o primeiro e segundo lugar na Oricon. Este projeto, chamado "álbuns gêmeos", provou-se ser uma iniciativa de grande sucesso da banda.



Ring 0

Foi lançada no Brasil no auge da fama de seu remake, a trilogia Ring (O Chamado), pela Califórnia Filmes, em DVD. O filme Ring 0: Birthday conta a origem da maldição da Sadako, mostrando como ela tentou de maneira frustrada fugir da maldição que ficaria conhecida nos filmes posteriores. Interpretada por Yukie Nakama (de Trick - vide Neo Tokyo nº 12 - e Gokusen), Sadako teve outro lado mostrado no filme, onde ela tentava ser atriz e fugia de estranhas visões que acarretariam na maldição. L'Arc-en-Ciel colaborou para a trilha sonora de Ring 0 com a música 'finale'.

Show "REAL"

Chamando atenção do mundo inteiro, o grupo teve uma iniciativa totalmente inédita em 2000: produziu o primeiro show transmitido ao vivo para telefones celulares.



P'UNK~EN~CIEL

Esta é uma troca de cadeiras dos membros do grupo. Tendo tetsu nos vocais (originalmente baixista do L'Arc-en-Ciel), yuki como baixista (baterista), ken na bateria (guitarrista) e hyde na guitarra (vocal). Esta

"outra" formação do grupo já existia com o nome D'Ark-en-Ciel, mas com a saída de sakura e a entrada de yuki, optou-se pela troca de nome. Entenda melhor a troca de posições:



P'UNK~EN~CIEL

TETSU P'UNK (vocalista e guitarrista)
HYDE P'UNK (guitarrista)
YUKI P'UNK (baixista)
KEN P'UNK (bateria)

- L'Arc-en-Ciel

- tetsu (baixista)
- hyde (vocalista guitarrista)
- yuki (baterista)
- ken (guitarrista)

GTO

O sucesso do mangá e do dorama Great Teacher Onizuka (vide Neo Tokyo nº 14) em 1998 logo levaria a série a um novo patamar, a versão em animê. Composta de 47 episódios, a abertura ficou em mãos de ninguém menos do que do L'Arc-en-Ciel.

O professor irreverente Onizuka teve como música de abertura o single 'Driver's High', que tocou do episódio 1 ao 13 dessa fantástica produção. Curiosamente, a canção foi substituída

por 'Hitori no Yoru', da banda Porno Graffitti, sendo que, anos mais tarde, as duas bandas voltariam a compor as trilhas da mesma produção em FullMetal Alchemist, onde Porno Graffitti teve sua canção substituída pela do L'Arc-en-Ciel.

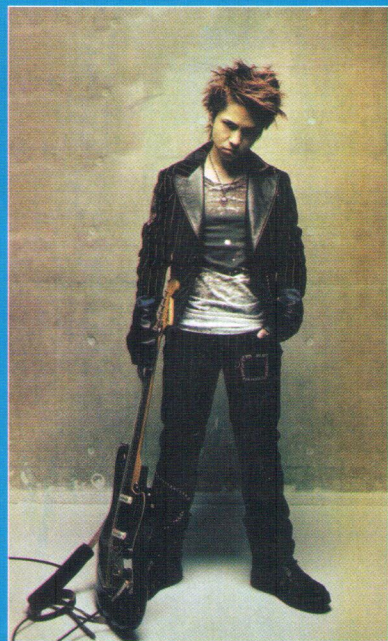
Para os fãs do grupo, numa das cenas do animê, aparecem algumas alunas dizendo que iriam cantar algumas músicas do L'Arc-en-Ciel no karaokê, depois da aula.



Carreiras solo

Em 2000, L'Arc-en-Ciel decidiu fazer um intervalo que duraria 2 anos. Engana-se quem pensa que eles não produziram nada durante esse tempo. Cada um decidiu seguir sua carreira solo.

Como foi dito no perfil de cada membro do grupo, hyde seguiu carreira solo tornando-se HYDE, ken formou o grupo SONS OF ALL PUSSYS, tetsu também optou por carreira solo tornando-se TETSU69, e yuki formou o ACID ANDROID.



Final Fantasy: The Spirits Within

Mudando a história do cinema em relação ao uso da computação gráfica, podemos dizer que este não foi o filme que os fãs pediram à empresa de jogos Square Soft. O fracasso do filme provocou o fechamento da produtora Square Hawaii, onde o filme foi feito

Voltando ao L'Arc~en~Ciel, este estava

oficialmente paralisado, enquanto seus membros seguiam com suas carreiras solo. Considerado o último trabalho antes da pausa, 'Spirit dreams inside' tocou no encerramento dessa produção que seria o primeiro e único longa-metragem da Square Pictures (além do curta criado para o DVD "Animatrix").

MOON CHILD (HYDE e Gackt)

Em 2003, HYDE estrearia nos cinemas com outro cantor bastante popular, do mercado da música japonesa, Gackt, ex-integrante da banda MALICE MIZER. Podendo ser considerado dois dos cantores "mais belos" pelo público feminino, esse filme de vampiros pode até ser comparado com o clássico 'Entrevista Com O Vampiro', justamente por colocar dois galãs japoneses numa única produção, semelhante aos astros Tom Cruise e Brad Pitt no filme americano.

MOON CHILD é a história de Mallepa, uma estranha região do planeta onde, num futuro não tão distante, refugiados se misturam com pessoas de diferentes etnias e línguas. Somos apresentados ao garoto Sho e ao vampiro Kei, que vivem nesta terra de ninguém. Kei é interpretado por HYDE e vive o dilema de não gostar de matar outras pessoas. Sho, interpretado por Gackt, se apaixona por Yi-che, que por sua vez se apaixona por Kei. Vale lembrar que o papel de Sho é interpretado por atores diferentes, sendo

Gackt um deles, já que acompanhamos seu crescimento e envelhecimento, enquanto Kei permanece jovem ao seu lado. Entre as curiosidades da produção, temos que o cantor Gackt foi um dos roteiristas, além do filme ter sido rodado inteiramente em Taiwan. Entre os rostos conhecidos do longa, está também o cantor Lee-Hom Wang, famoso no sudoeste da Ásia.

Infelizmente, mesmo com a ascensão de filmes de terror asiáticos, MOON CHILD ainda permanece inédito no Brasil.



O retorno de L'Arc~en~Ciel

Dois anos passaram-se desde o último lançamento do grupo. Cada um havia seguido seu próprio caminho e, diferente de outros, cada um conseguiu relativamente um sucesso igual aos demais.

Em 2003, o grupo decidiu se reunir e fazer sete shows em Shibuya. Na mesma época, o L'Arc~en~Ciel anunciou que estava produzindo um novo álbum.

Havia chegado a hora deles mostrarem o que aprenderam nesse período de carreiras solos e isto o público notaria com um sorriso, ou melhor, com um 'SMILE'.



SMILE - novo estilo da banda

Com um novo estilo entre seus diferenciais e mais letras em inglês, L'Arc~en~Ciel retorna com um novo estouro no mercado. Não é de se estranhar que a banda começaria a fazer uma turnê por todo o Japão, chegando também ao outro lado do mundo, nos EUA.

L'Arc~en~Ciel rumo aos EUA

Graças a animês e fãs que divulgaram seu trabalho na TV e na Internet, o grupo finalmente chega à terra do Tio Sam.

Com o sucesso do TM Revolution no evento ianque Otakon 2003, não era de se espantar que, no ano seguinte, a Tofu Records – uma subdivisão da Sony

Records americana – repetisse a dose. Assim, em 2004, além de realizar um show no local do evento, o Baltimore Area Convention & Visitors Association, o L'Arc~en~Ciel apresentou-se também como única atração do 1st Mariner Arena. O público do show foi mais uma vez um sucesso, 12 mil pessoas.

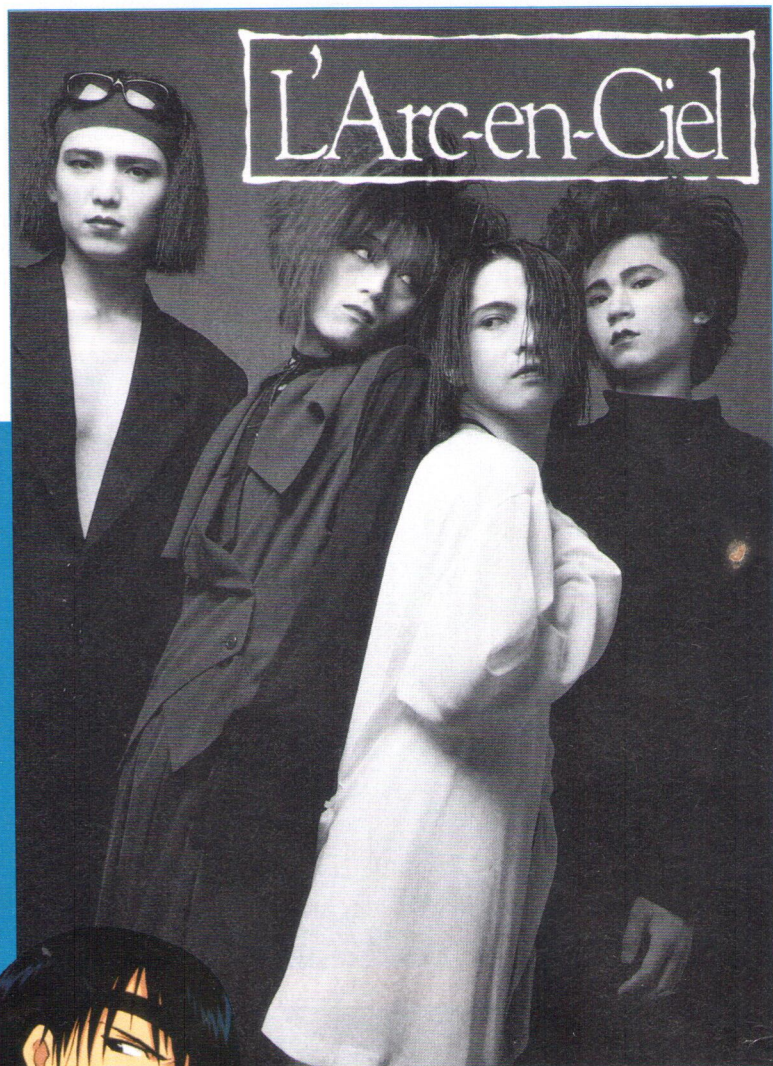
FullMetal Alchemist

Os irmãos Ed e Al também contribuíram para a carreira internacional de L'Arc~en~Ciel. Sendo exibido nos EUA no bloco Adult Swim pela Cartoon Network e aqui no Brasil pela Animax e RedeTV! A canção 'READY STEADY GO' foi a segunda abertura de FullMetal Alchemist, substituindo 'Melissa', do Porno Graffitti.

Além de L'Arc~en~Ciel, quem assina a trilha sonora de FullMetal Alchemist são: ASIAN KUNG-FU GENERATION (vide Neo Tokyo nº 10), Crystal Kay (Neo Tokyo nº 1), Sowelu (Neo Tokyo nº 4), Porno

Graffiti, Cool Joke, Yellow Generation e Nana Kitade (que atualmente anda fazendo diversas turnês nos EUA pela Tofu Records, graças ao seu sucesso em FullMetal Alchemist por lá).*

O filme, que deve ser lançado pela Focus Filmes assim que concluído o lançamento dos boxes em DVD da série animada, também tem L'Arc~en~Ciel assinando sua trilha sonora. As canções 'Link' e 'Lost Heaven' tocam, respectivamente, na abertura e encerramento do filme FullMetal Alchemist: Conqueror of Shambala.

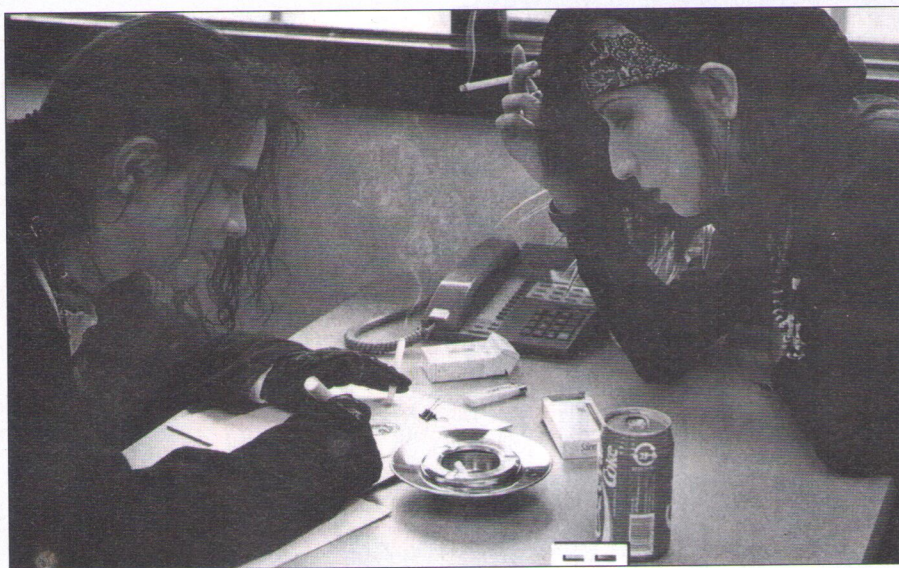


AWAKE

Definindo o novo estilo, esse álbum foi lançado em 2005, reforçando a fama da banda.

Foi com esse trabalho que eles conquistaram a Ásia, fazendo sua primeira turnê pelo continente. 'AWAKE' possui também uma crítica sobre as guerras que ocorriam naquela época.





L'Arcafe e 15 Anos de L'Arc~en~Ciel

A banda não perderia o fôlego e, mesmo depois de uma breve pausa, L'Arc~en~Ciel lançou seu DVD com a turnê pela Ásia, intitulado "ASIALIVE 2005". O melhor ainda estava por vir. Surgiu o evento L'Arcafe, que seria apenas o início das festividades de 15 anos do grupo, trazendo vídeos inéditos e uma enxurrada de itens para fãs, como o relançamento de diversos singles, inclusive o 'The Fourth Avenue Café'.

Nos dias 25 e 26 de novembro de 2006, rolou o show comemorativo de 15 anos de L'Arc~en~Ciel, com parte de seu repertório escolhida por fãs através do site oficial do

grupo. Esse show gerou uma certa polêmica nos meios de comunicação brasileiros. Por um comunicado escrito em japonês no site oficial, pensou-se que a apresentação seria exibida no Brasil, mas não foi especificado onde e nem quando. Na verdade, o sinal do show foi liberado para 25 países, entre eles o Brasil. Mas infelizmente nenhuma rede de televisão aberta ou fechada se interessou pela transmissão do concerto por aqui.

Ainda em 2006, os álbuns gêmeos 'ark' e 'ray' foram relançados numa tiragem limitada, acompanhada de DVDs com vídeos exibidos no L'Arcafe.



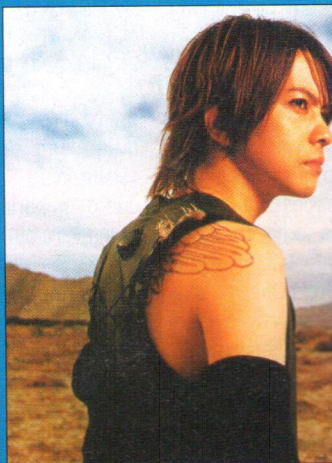
SEVENTH HEAVEN

Sendo o single mais recente do grupo, além da música que empresta o nome ao single, também contém a faixa 'HONEY 2007', clássico do L'Arc regravado na formação P'UNK~EN~CIEL.

Logicamente, a história do L'Arc~en~Ciel não pára por aqui. Portanto, não espere que esta seja a única matéria do Laruku nas páginas da seção Play.

A Despedida do Pop Jam

Convidados e entrevistados por Takanori, da banda TM Revolution, o L'Arc~en~Ciel foi um dos grupos a se apresentar na edição de encerramento do programa musical Pop Jam, que depois de quinze anos no ar, no canal NHK, foi substituído pelo Music Japan. A banda aproveitou para anunciar que sua nova música 'SHINE' é o tema do animê Serei no Morobito, que estreou em abril.



Discografia

Álbuns

Dune (1993)
Tierra (1994)
heavenly (1995)
True (1996)
Heart (1998)
ark (1999)
ray (1999)
Real (2000)
Smile (2004)
Awake (2005)

Singles

Flood of tears / Yasouka (1992)
Blurry Eyes (1994)
Vivid Colors (1995)
Natsu no Yuutsu ~time to say good-bye~ (1995)
Kaze ni Kienaide (1996)
flower (1996)
Lies and Truth (1996)
Niji (1997)
Winter fall (1998)
Dive to blue (1998)
Honey (1998)
Kasou (1998)
Shinshoku - lose control - (1998)
Snow drop (1998)
forbidden lover
Heaven's Drive (1999)
Pieces (1999)
Driver's High (1999)
Love Flies
Neo Universe/finale (2000)
Stay Away (2000)
Spirit dreams inside -another dream- (2001)
Ready Steady Go (2004)
Hitomi no Jyunin (2004)
Jiyuu e no Shoutai (2004)
Killing Me (2005)
New World (2005)
Jojoushi (2005)
Link (2005)
Seventh Heaven (2007)

Compilações

Ectomorphed works (2000)
Clicked Singles Best 13 (2001)
The Best of L'Arc~en~Ciel 1994-1998 (2003)
The Best of L'Arc~en~Ciel 1998-2000 (2003)
The Best of L'Arc~en~Ciel c/w (2003)

Novos Personagens em Saint Seiya

Por Douglas Daniel



As duas mais recentes obras dos Cavaleiros do Zodíaco apresentam algumas figurinhas que já são velhas conhecidas dos fãs.

Você já viu na Neo Tokyo que, em comemoração aos 20 anos da série, Kurumada decidiu contar como foi a violenta batalha contra Hades, que aconteceu 243 anos antes de Seiya aparecer. E também viu que essa história seria contada em duas publicações diferentes, com a proposta de serem contadas sob perspectivas igualmente díspares. Saint Seiya - Next Dimension e Saint Seiya - The Lost Canvas estão sendo publicados simultaneamente há alguns meses no Japão, e os fãs que já leram o material perceberam algo intrigante durante a leitura.

A questão mais perturbadora é quanto aos personagens das publicações: muitos deles parecem ser inspirados em velhos conhecidos da série. Exemplos disso são os Espectros, que são iguais – tanto em aparência como em personalidade. Giganto, Phlegyas e outros, incluindo o Juiz das Trevas Minos são reutilizados, sem nenhuma mudança de identidade; Pandora também reaparece. As exceções ficam por Espectros como Kagaho de Bennu e Fyodor de Mandrágora, que realmente são criações de Shiori.

No Santuário, é quase a mesma coisa. A diferença é que lá os personagens mudam de nome e até de personalidade. Porém, os Cavaleiros de Ouro da geração antiga são iguais aos da geração de Seiya, pelo traço de Shiori. Não se consegue, por exemplo, dissociar Albafica de Peixes do Afrodite, Asmita de Virgem de Shaka, muito em causa das semelhanças físicas. Mas também existem nomes copiados dos Cavaleiros da geração atual, como Aldebaran de Touro, que existe tanto na época de Tenma como na de Seiya.

Falando neles...

Por falar em Tenma e Seiya, ambos também são muito parecidos, e não apenas no traço. Eles compartilham várias características, como a força de espírito, a determinação, além dos mesmos golpes. Já o fiel amigo de Tenma, Alone, não é o Cavaleiro de Andrômeda, mas muitos o comparam a Shun, pela grande bondade de seu coração.

Assim como Shun, Alone também é o escolhido de Hades de sua era. Nessa parte da trama ainda se encontra Sasha, que é a Atena daquela época. E a sua aparência é igual a da Saori, salvo as diferenças de traço entre Shiori e Kurumada.

Enfim, as principais diferenças e semelhanças entre personagens dessas novas histórias você vê agora.



A antiga Geração de Cavaleiros de Athena

The Lost Canvas

É a história contada na visão de Tenma e Alone. A Guerra Santa já começou e está espalhada por toda a Europa. Shion e alguns Cavaleiros de Prata combatem os enviados de Hades. Áries diz que a única missão dos Cavaleiros é a de acabar com Hades. Ao mesmo tempo, Dohko está com Tenma, o Cavaleiro de Pégaso que quer derrotar Hades pelo mesmo ter destruído seu vilarejo. A história tem continuidade com o aviso do antigo Cavaleiro de Unicórnio avisando que Hades e os espectros estão juntos para causar o caos. É neste momento que Alone aparece, Tenma se lembra do antigo amigo, que revela ser Hades.

Após uma série de acontecimentos, Alone está em uma montanha, procurando um tom ideal de vermelho para uma de suas pinturas. Os animais repentinamente se tornam raivosos e ele nota a presença de uma garota. Esta garota o recebe com um beijo na boca, e lhe entrega um pentagrama, naquele momento Alone se tornara Hades.

Next Dimension: A Lenda do Imperador das Trevas.

Durante a batalha de Seiya e seus amigos contra Hades, o Rei do Submundo exclama já ter tido uma batalha contra o Cavaleiro de Pégaso na antiga Guerra Santa. Este é o momento em que o Imperador começa a narrar suas memórias e dá início à visão da Guerra Santa passada, o Next Dimension.

Santuário, 1743. É o local e a data das primeiras cenas. Shion e Dohko são convocados pelo Grande Mestre, que nos revela que ambos eram Cavaleiros de Ouro, e que naquele momento a eles estariam sendo confiadas as sagradas armaduras de Ouro de Áries e de Libra.

A história se desenvolve e nos apresenta Tenma de Pégaso, o predecessor de Seiya; e também Alone, o antigo hospedeiro de Hades. No passado, Tenma e Alone eram amigos, assim como Seiya e Shun.

Novos personagens são revelados, novos nomes, novas histórias e uma mesma tarefa:

proteger a justiça.

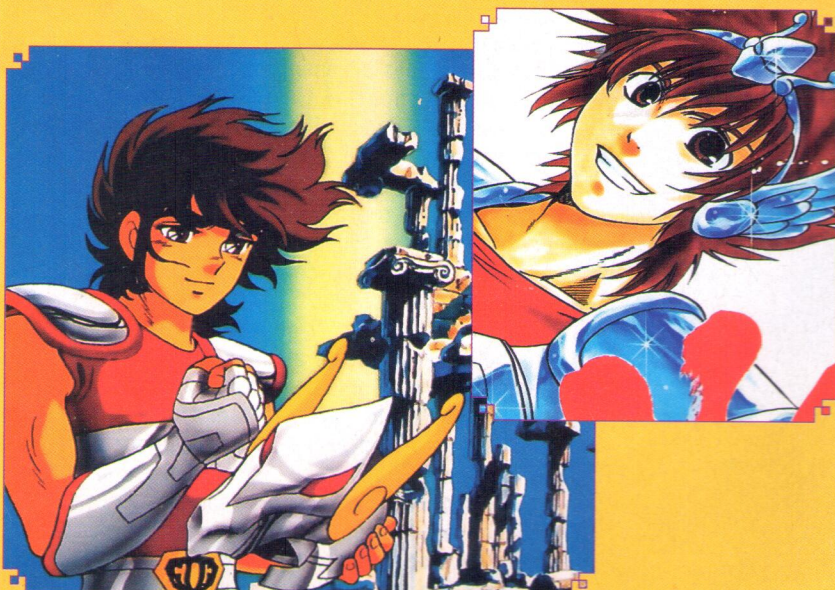
O antigo Cavaleiro de Pégaso: Tenma

Confiante, esperançoso, irritado e amigo. Parecem que estas qualidades vestem os Cavaleiros de Pégaso assim como a armadura de Bronze. Tenma lutou ao lado de Dohko na última Guerra Santa, em 1743. Assim como Seiya, ele também é órfão. Tenma está diretamente ligado ao hospedeiro de Hades naquela geração.

Em um flash back, podemos ver como Tenma e Alone se conheceram. Alone é um garoto de coração puro e inocente. Quando um grupo de moleques tenta matar um cachorro ele salva o animal. Contudo, por ser tão puro, ele é incapaz

de enfrentar o grupo que logo recupera o cachorro, ele oferece um frasco de tinta que possuía em troca do animal. Neste momento, Tenma aparece e dá conta dos garotos e ainda dá uma bronca em Alone por propor trocar algo que lhe custou tanto pelo cachorro.

Tenma possui os mesmos golpes de Seiya e também possui a mesma força de vontade de proteger a justiça, mesmo que isso tome a sua vida. Ele passa por um treinamento junto a Asmita de Virgem para que pudesse despertar o 7º sentido e para que pudesse proteger Athena.





O antigo Cavaleiro de Unicórnio: Yato

Yato é o Cavaleiro que utiliza a armadura de Bronze de Unicórnio antes de Jabu. Em suma, a personalidade e até mesmo as técnicas são as mesmas. Contudo, assim como Seiya, Shiryu, Ikki, Shun e Hyoga, nesta geração temos como o grupo principal de Cavaleiros de Athena Yato, Tenma e Yuzuriha (uma moradora de Jamir).

O Unicórnio vai para o mundo dos mortos para ajudar Tenma na missão de salvar Athena. Ele enfrenta o espectro Stand de Besouro Mortal, onde quase é derrotado. O Mestre de Jamir explica que Yato fora salvo pela espada, que havia recebido o impacto do golpe. Yato também possui uma adoração gigantesca para com Sasha, a antiga Deusa Atena.

O antigo Cavaleiro de Ouro de Peixes: Albafica

Albafica é o mais diferente dos Cavaleiros originais. Ele serviu bastante porque explicou um pouco a respeito dos Cavaleiros de Peixes: os Cavaleiros de Peixes precisam ser imunes a venenos para poder suportar ficar na casa de Peixes (já que ela fica do lado do jardim que cobre as escadas até o Salão do Mestre) e a beleza deles também é necessária pois compõe o jeito deles de lutar (ela distrai o inimigo durante a luta, já que sua beleza é realmente algo sobre-humano). Por isso, ele é muito narcisista, mas não por vaidade, e sim pelo que foi explicado acima.

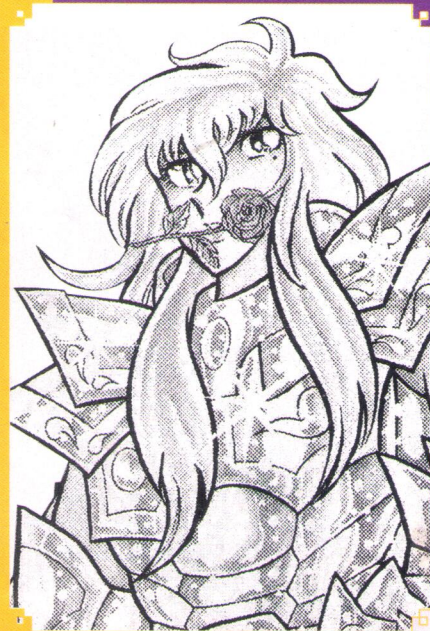
Por ser imune a veneno, Albafica não sofreu com o golpe de Niobe. Sendo que, diferente dos demais Peixes,

Albafica foi mais longe nisso, a ponto do próprio sangue dele ser venenoso.

Quanto à personalidade, ele é como Afrodite com os inimigos, mas é bem mais altruísta, tanto que morreu para proteger o povo do vilarejo de Rodorio, em especial uma garota que era fã dele.

Como o sangue dele é venenoso, ele tem um golpe a mais (todos os Cavaleiros dessa época, até agora, mostraram os mesmos golpes dos atuais, com exceção de Albafica).

O golpe é o Crimson Blood (Sangue Escarlate). Quando Albafica é ferido, ele faz o próprio sangue deixar seu corpo e formar uma rosa vermelha sobre ele. Depois, ela se desfaz em vários filetes de sangue que perfuram o corpo do adversário e o matam envenenado.



O antigo Cavaleiro de Virgem: Asmita

O predecessor de Shaka compartilha da mesma linha de personalidade do Cavaleiro de Virgem. Asmita segue a religião Budista e por isso não é muito respeitado entre os Cavaleiros de Ouro, o que não acontece no caso de Shaka, que era tido como o cavaleiro mais próximo de Deus. Ambos, Shaka e Asmita, possuem os mesmos golpes.

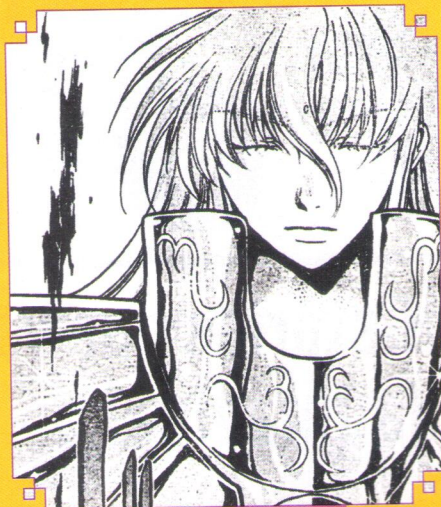
A primeira aparição do Cavaleiro de Virgem se dá como um traidor das ordens de Atena. Parecendo seguir ordens de Hades ele enfrenta o Cavaleiro de Pégaso, Tenma. Sabendo que Pégaso teria uma missão valorosa em proteger Atena de Hades, o Cavaleiro de Virgem, mais tarde, se revela um fiel seguidor da Deusa da Justiça, e seu propósito na luta contra Tenma era fazer com que o mesmo pudesse despertar o último cosmo, o 7º Sentido.

Utilizando de uma ilusão, aos olhos de Pégaso, o Cavaleiro de Virgem havia ferido

Atena. E este é o estopim para que Tenma alcançasse o 7º sentido. O plano de Asmita havia atingido exatamente o seu objetivo. Ao contrário de Shaka, que mantém seus olhos fechados em função da batalha, Asmita é realmente cego.

Uma curiosidade é que Asmita foi o criador do rosário que Shaka usa para observar os espectros, onde após a morte de cada um deles, uma conta do rosário muda de cor. Este rosário está ligado diretamente ao destino que Asmita terá no Lost Canvas.

Hades tem a capacidade de reviver os espectros que foram mortos durante as batalhas, isso faz com que ele tenha um exército infinito ao seu comando. Asmita se sacrifica, no capítulo 30 do Lost Canvas, para criar o Rosário e impedir que os espectros mortos pudessem voltar à vida; após serem derrotados, eles teriam suas almas seladas.



Vocês Pediram...

Na próxima edição uma matéria completa sobre esse mangá que finalmente foi anunciado no Brasil. O lançamento ocorre em Setembro pela editora JBC. Não Percam!



Fanfiction

Por Marfisa Maciel

Histórias que vão além da imaginação

Já se sentiu desapontado com algum final de animê / mangá ou até mesmo quando o autor resolveu dar aquela reviravolta que você não estava aguardando? Com os fanfictions, o que era frustração se torna uma idéia para a criação de grandes e divertidas histórias com os nossos heróis e vilões prediletos.



As origens dos fanfictions

Fanfiction (também conhecido como fanfic ou simplesmente, fic) é uma abreviação da expressão inglesa fan fiction, ou seja, ficção criada por fãs. Em suma, trata-se do processo de criação de histórias tendo como base, filmes, mangás, animês, livros e até mesmo, artistas reais.

Ao contrário do que se possa imaginar, o fanfiction não é um segmento literário novo. Há quem diga que os primeiros fanfics surgiram a partir das lendas com o Rei Arthur, feitas de forma oral — aí entra a figura do menestrel — onde a figura heróica de Lancelot foi constituída. O que se sabe de fato, é que o primeiro fanfic escrito e publicado foi o poema épico *The Siege of Thebes*, escrito pelo inglês John Lydgate, em

1421, que retrata a continuação de *Os Contos da Cantuária*, de Geoffrey Chaucer. Levando-se em conta que as primeiras obras protegidas pela lei de uso exclusivo do autor surgiram apenas em idos de 1710, podemos concluir que muitas obras importantes da literatura medieval podem muito bem se encaixar dentro da concepção de fanfics.

Avançando no tempo, mais precisamente na década de 70, os fãs de ficção científica começaram a desenvolver contos paralelos de *Star Trek*. O que parecia ser apenas uma forma de lazer tomou ares profissionais quando foi formado na Austrália o *Star Trek Club*, uma espécie de estúdio onde os fanfictions produzidos eram transformados em fanzines para comercialização. Detalhe: os

zines em questão continham slashes (romances homossexuais) e outros temas adultos.

Alguém já deve está se perguntando: e os animês e mangás? Comparando-se com a propagação dos fanfictions pelo Ocidente, a noção de fanfic demorou um pouco para ser inserido no meio oriental. Apenas em 1991, os primeiros fics de animês surgiram, sendo inicialmente postados no site Eyrie Productions, porém, com o lançamento de *Sailor Moon* nos Estados Unidos e conseqüentemente com o sucesso inesperado por lá, a situação se reverteu e em pouco tempo — questão de meses —, a obra de Naoko Takeuchi já era uma das categorias mais extensas dos sites de fanfictions.

Atualmente, o Fanfiction.Net

que é considerado o maior site de fanfics do mundo, tem cerca de 426 categorias de animês, mangás e tokusatus. *Gundam Wing* assume a liderança com mais de 38 mil fics, onde Heero Yui e Duo Maxwell enfrentam inimigos inéditos, compartilham angústias pessoais e até vivem tórridas histórias de amor entre si. Sim, isso mesmo que você leu. Aliás, a possibilidade de manipulação, por parte dos escritores, dos personagens e do enredo original é um dos grandes atrativos dos fanfics. Sendo assim, não é incomum encontrar textos onde o Vegeta é um cara bonzinho ou Saori Kido é destituída da função de deusa do Santuário pelos seus próprios cavaleiros. Tudo isso vai depender, é claro, da visão de quem escreve.

Fanfictions x Direitos autorais

De vez em quando me deparo com discussões em fóruns e comunidades do Orkut sobre essa questão: os fanfictions ferem os direitos autorais? Se pensarmos que fanfics são textos feitos por fãs e destinados a outros fãs, sem nenhum fim lucrativo, não pode ser considerado, portanto, um ato ilegal.

O artigo 47 da Lei nº 9.610/98 que versa sobre o direito autoral, diz que é livre a prática de paráfrases e paródias que não tragam prejuízo às obras originais. Aplicando este artigo para os fanfictions, veremos que estes se enquadram dentro da lei, contudo, devem respeitar não apenas o universo, mas também os personagens existentes das obras originais.

Entretanto, como há fanfics que usam do artifício de mudar a personalidade dos personagens preexistentes (o gênero OOC), a interpretação da lei já não se mostrará tão favorável. E esse proble-

ma não acontece apenas no Brasil, mas também em outros países. A preocupação de preservar a verdadeira natureza das criações artísticas fez com que alguns autores como Anne Rice tomassem a drástica medida de proibirem que os sites publicassem fics de suas criações.

Então, fica a pergunta: os fanfictions respeitam ou não o direito dos autores originais?

Infelizmente, não posso dar uma resposta positiva e certa, pois a lei brasileira ainda não contemplou a literatura fanfiction e, pelo visto, os juristas não irão pensar nesse assunto tão cedo. O que pode e é feito pelos sites que abrigam fanfics, é aconselhar os escritores que não se esqueçam de colocar junto com suas histórias o disclaimer, que é um aviso de natureza jurídica, onde o ficwriter admite que os personagens usados não pertencem a ele e que aquele texto não tem fins lucrativos.



O que quer dizer...

Crossover: Fanfics onde o autor insere personagens e universos de diferentes fandoms em uma única história.

Darkfic: Fanfics com temas sombrios e cenários depressivos onde, geralmente, retratam a cena da morte de algum personagem.

Fandom: Conjunto de atividades (fanfics, fanarts, fanzines etc.) relacionadas a um único animê, livro, entre outros.

Ficwriter: Escritor de fanfic.

Flamers: Comentários mal-intencionados, cuja finalidade é insultar o ficwriter ou o fanfiction.

Mary Sue: É uma personagem original, geralmente alter ego do próprio escritor, que no fanfic acaba ganhando papel de destaque e, na grande maioria das vezes, se relaciona amorosamente com o personagem principal da história.

OOC: Sigla para Out of Character. Um personagem se torna OOC quando sua personalidade é modificada dentro do contexto do fic. Exemplo: Ichigo sendo sentimental ao extremo é algo completamente OOC.

POV: Point of view. São trechos ou fics completos que destacam o ponto de vista de algum personagem e são escritos em primeira pessoa.

Fanfiction: Uma forma de marketing

No Brasil

Por aqui, os primeiros sites de fanfictions surgiram em 1997, entretanto, poucas home pages ainda permanecem firmes. Um bom exemplo disso é o Amálgama Fanfics Crossover que surgiu há dez anos e que continua firme e forte, hospedando textos do estilo crossover, onde você encontrará histórias empolgantes e, até mesmo, inimagináveis para o público em geral, como por exemplo, uma luta entre o Cavaleiro Ikki de Fênix e a mutante Jean Grey.

É importante lembrar que um gênero bastante popular de fanfictions brasileiros é o yaoi. Independente do animê focado, a chance de encontrar alguma história contendo esse estilo é bastante alta e há vários "casais" bastante famosos nos fandoms (para mais explicações, veja o glossário), como por exemplo, Kamus e Miro em Saint Seiya, e Heero e Duo em Gundam Wing. Para quem tiver curiosidade de conhecer mais os fanfics yaoi, deixo como sugestão o site Saint Seiya Dreams que hospeda, exclusivamente, textos do gênero yaoi.

Mas a variedade dos fanfictions brasileiros não pára por aqui. Para quem curte bandas de rock japonesas, o Nyah Fanfics contém o maior acervo de fanfics das j-rocks. Já o site Ficwriters & Fanartists Sociedade Online e a Biblioteca de Guaruhara arquivam fanfictions dos mais variados gêneros e estilos. Há também o site Pandora's Box que tem uma equipe de moderadores beta-readers que revisa os fanfics antes dos mesmos serem publicados.

Como se percebe ao navegar por algumas dessas páginas, os fanfictions estão tomando um espaço bastante favorável dentro do cenário otaku no país. A princípio, muita gente começa a escrever fics no intuito de fazer amigos, de expressar alguma opinião acerca do animê que gosta e, até mesmo, melhorar a redação. Por falar nesse último, conheço uma ficwriter que já aplica os fanfics em salas de aula, como uma variante dos laboratórios de redação.



Concluindo

Torna-se interessante verificar que com o tempo, muitos deixam o universo mangá/animê onde iniciaram e partem para a criação de suas próprias histórias, mostrando assim um início tímido, mas expressivo, de uma nova geração de escritores e roteiristas. Gostaria de terminar dizendo que torço para que quem esteja lendo esta matéria possa ter vontade de expressar sua imaginação agora e quem sabe um dia, se tornar um expoente da literatura nacional. Para isso, é preciso começar.



Saiba mais:

Amálgama Fanfics

(<http://br.geocities.com/bestfics>)

Biblioteca Guaruhara

(<http://guaruhara.com.br>)

FF.SOL

(www.ffsol.org/portal/)

Nyah Fanfics

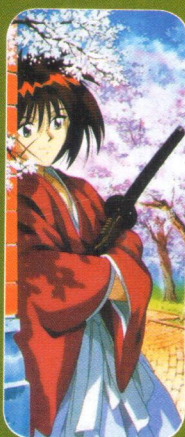
(<http://www.fanfiction.nyah.com.br>)

Pandora's Box

(www.panbox.com.br)

Saint Seiya Dreams

(www.saintseyadreams.cjb.net)



Marfisa Maciel é ficwriter (**Arthemisys**) e administradora do site **Pandora's Box**.

Dicas para quem quer começar... ou já começou

Para quem quiser começar a escrever ou para quem já começou a trilhar o mundo dos fics, veja algumas dicas bem fundamentais, mas que fazem toda a diferença para que seus fanfictions tornem-se roteiros excelentes:

1 Procure conhecer ao máximo a obra que você escolheu para escrever seu fanfic.

Quem não procura conhecer bem a história e os personagens da obra que estrelarão em seu fanfic, corre o sério risco de deixar o texto pobre e, conseqüentemente, caído no esquecimento dos leitores. No caso dos animês, procure assistir aos episódios com atenção, procurando ver os pontos fortes dos personagens como suas qualidades e defeitos e todos os pormenores do ambiente em que a trama se passa. Se a animação não for suficiente, veja os mangás. Na maioria das vezes, as diferenças entre o animê e o mangá podem ser bem utilizadas em um fanfiction.

2 Não focalize apenas o animê no fanfiction. A palavra de ordem é pesquisar.

Um detalhe muito importante, mas que poucos dão o devido valor são as pesquisas realizadas antes — ou durante — o desenvolvimento do fanfiction. Se você pretende escrever uma aventura sobre os animês de samurais, por exemplo, é imprescindível ter o mínimo conhecimento da história do Japão feudal, onde esses guerreiros tiveram papéis-chave na vida política nipônica. Acrescentar informações e curiosidades dará um bom embasamento teórico e, com certeza, fará toda a diferença em seu fanfic.

3 Ter boas idéias é ótimo, mas dominar a língua portuguesa é excelente!

Quer saber quando um leitor passa longe de um fanfic? Ao escrever com um português intragável! Parece até inacreditável, mas fics escritos em "internetês" (vc, tb, hj...) ou em "miguxês" (kEn lScRvL aXiM) são mais fáceis de serem encontrados do que talvez se possa imaginar. Por isso, preserve a língua portuguesa e escreva o mais corretamente possível.

4 Fuja dos clichês e procure ser autêntico.

É fácil identificar um clichê. Basta ler uns três fics e se em todos aparecer uma determinada idéia ou ação, não tenha dúvidas: você acabou de identificar um. Não pretendo dizer que os clichês são necessariamente ruins — se fosse o contrário, Saint Seiya jamais teria feito sucesso —, mas tente não se prender a idéias batidas e procure sempre inovar. Aliás, não tenha medo de inovar! Se você pensou em algo novo, use-o dentro de seu fic. Mesmo que seu texto demore a "decolar" nos sites, com certeza você angariou uma quantia significativa de pessoas simpáticas a sua forma de pensar e ver a obra original. E isso é gratificante.

5 Temas polêmicos pedem roteiros sérios e bem pautados.

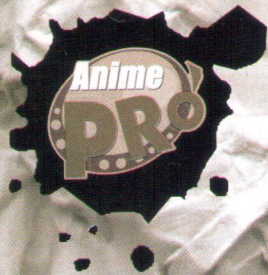
Infelizmente, é comum encontrar fanfics com temas centrais bastante delicados — pedofilia, incesto, drogas etc. —, mas que são tratados de uma forma grotescamente banal. Se a sua intenção é escrever algo mais adulto, tenha em primeiro lugar maturidade suficiente para desenvolver o tema de forma inteligente e concisa. Lembre-se que seu fic estará exposto em sites e poderá atingir pessoas de todas as idades que poderão, na melhor das hipóteses, rejeitarem você como escritor ou até mesmo o denunciarem aos moderadores das páginas onde seu texto está hospedado. Trabalhe de forma consciente e verá os frutos de um trabalho bem elaborado.

6 E por último... Peça sempre o auxílio de um beta-reader.

Um beta-reader é mais do que um leitor de teste. Ele serve como um termômetro para avaliar se seu roteiro será bem ou mal recebido pelo público, além de corrigir erros gramaticais que muitas vezes passam batidos, e poder sugerir ou criticar determinados trechos do fanfic.

animepro.com.br é conhecimento

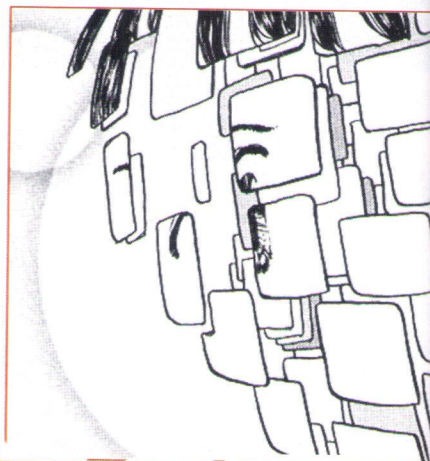
ANIMÊS
MANGÁS
TOKUSATSU
GAMES
DUBLAGEM
NOVIDADES
INTERACAO
COLUMNAS
...E VC!



www.ANIMEPRO.com.br

RESISTIR É INÚTIL

Arashi



SUPERFLAT

Cena simples: a menina Poemi (Kobayashi) descobre que o vilão da história, finalmente revelado e sentado na cadeira, na verdade é seu objeto de afeição na escola, o garoto K-Kun, e ela não entende, burra como é, o que ele está fazendo ali.

K-KUN: "Eu vim para invadir. Ou, mais especificamente, para abusar."

POEMI: "Pode falar de forma mais simples? Ou anotar a informação no meu pager..."

K-KUN: "Olhe para a informação que o time de reconhecimento reuniu sobre este planeta."

(aparece uma tela onde uma mulher seminua é mostrada)

K-KUN: "As mulheres da Terra, especialmente as japonesas, são muito boas."
(na tela, uma chupa um picolé de forma erótica)

K-KUN: "Como você pode ver nesta imagem, elas têm um ótimo gosto."
(aparece uma imagem de uma mulher gemendo, como as imagens em jogos pornográficos)

K-KUN: "Você pode fazer algo assim – e com facilidade."

(surge uma imagem de uma mulher nua, deitada de bruços no chão, sendo pisada)

K-KUN: "É digno de se invadir. É digno de se abusar."
(outra imagem de mulher em pose erótica. Kobayashi, claro, está confuso)

POEMI: "Kobayashi não entende muito bem – eu não tenho um PC."

K-KUN: "Eu não posso aceitar você como seiyuu."
(um monte de faixas imobilizam os braços e pernas de Poemi).

Esta cena não foi extraída de um hentai (animê/quadrinho pornô). Sua origem é a série em OVAs Puni Puni Poemi, de Shinichiro Watanabe – talvez a mais devastadora paulada que a cultura otaku já recebeu em forma de animação. "Poemi" na verdade é uma brincadeira metalinguística onde a protagonista pede para ser chamada pelo nome de sua dubladora (Kobayashi), e os personagens são todos derivativos – o melhor exemplo é a relação entre Poemi e sua melhor amiga, a menina Futaba, que ecoa a amizade suspeitíssima de Tomoyo por Sakura em Sakura Card Captors (se olharmos, perceberemos imediatamente que Futaba é a Tomoyo com um sinalzinho no rosto e enfeites de cabelo estrategicamente inseridos para não haver processo por plágio). Só que Futaba é escancaradamente homossexual e sua atitude

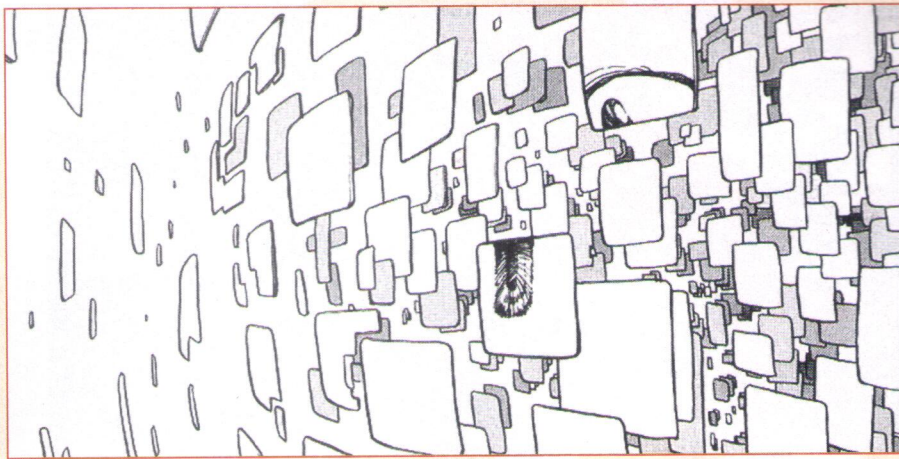
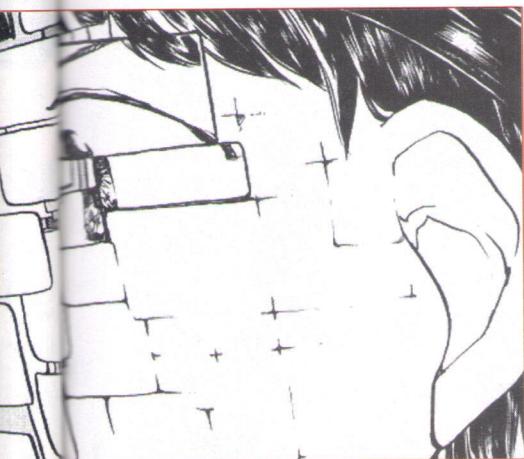
é, digamos, mais perigosa do que a, uhm, "adoração" em níveis respeitosos (eu disse respeitosos, não inocentes) que sua personagem inspiradora nutre pelo seu respectivo alvo.

Aqui, não tem erro: toda a iconografia da cultura do otaku é usada para encher uma luva de boxe e mirar justamente em seus aspectos mais negativos, os fetiches e distorções que alimentam toda uma série de reflexos na indústria de animê e mangá que afetam consideravelmente a percepção que temos da mesma. E ao distorcer, via caricatura, esses elementos, eles são usados como elemento de choque (e, no caso, de riso), expondo justamente a natureza sexual que é muito escamoteada pelos fãs deste ou daquele produto, em defesa da "inocência" do mesmo – mas que indubitavelmente existe (sem falar de quando

o fã reconhece esse elemento, mas usa essa "inocência" para justificá-lo).

Aquele que nunca encontrou um fanart lésbico de Tomoyo e Sakura na Internet que atire a primeira pedra (e isso vale para outros elementos, como a relação perigosíssima entre a pequena Rika e o professor Terada, que não encontra correspondente em Puni Puni Poemi, mas é o mesmo tipo de "elemento perigoso"). A série da CLAMP cuida de estimular esse tipo de reação dos fãs, embora não abertamente. E Poemi escancara isso com uma pedrada, ao retratar a fixação de Futaba por sua amiga – sem falar do verdadeiro tapa que a cena acima desfero no fã típico que consome o material derivado dessas fixações estéticas.

Poucas coisas são mais Superflat do que isso.



A reação do pós-modernismo japonês ao boom otaku

Por Alexander Lancaster

POEMI: "Então, você estaria atrás do corpo virgem de Kobayashi?"

K-KUN: "Olhe, idiota: Eu não tenho interesse num corpo barato como o seu!"

POEMI: "O que você está dizendo? Se Kobayashi pôr implantes, o tamanho dos meus seios vai aumentar para 80 cm, maldição!"
(K-Kun, em sua cadeira de vilão, levanta o dedo para apontar algo)

K-KUN: "O que eu busco é aquilo:"
(de repente, todo o resto do elenco feminino da série está presente na cena, amarrado nas poses mais humilhantes)

POEMI: "Ohh!? Esta é uma cena de Fan-Service? (...)"

K-KUN: "O que acha? O conteúdo é divertido para um vídeo, não?(...) Abuso, abuso, nada pode superar isso, a cultura japonesa é maravilhosa! Vamos atingir as estrelas, japanimation! Tentáculos! Maids! Mulheres de Óculos! Meninas do Jardim da Infância! Consolos Assustadores! Seios Gigantescos!"
(ao dizer cada uma dessas frases, aparece uma imagem correspondente de uma delas trajada de forma relativa ao fetiche apontado em cada palavra. K-Kun, como um mestre de cerimônias ensandecido, corre em frente a elas e abre os braços – para de repente se dirigir

ao próprio espectador na televisão)

K-KUN: "Como ficou? Como elas estão? Isto é o que vocês rapazes querem, certo?"
(K-Kun faz uma pose ridícula de efeito ao dizer isso e surgem muitas mãos vindas de fora da televisão, como se pertencessem aos próprios espectadores, que batem palmas em aprovação, do tipo "Muito bem", "É isso aí". Em seguida, como um vilão de animê, ele grita ensandecidamente:)

K-KUN: "Agora, vamos em frente! Apertem, amarrem, machuquem e gemam! Sofram, arrepiem-se em êxtase, enfiem alguma coisa! Isso é Cultura!"

O que é Superflat?

De uma forma simples: o Superflat é um movimento estético pós-moderno que surgiu dentro das artes plásticas e que encontrou eco nos mangás e nas animações – até porque seu pressuposto é de que a cultura dos animês e mangás é a cultura japonesa de nosso tempo. Ele se vale dos elementos de fetiche que caracterizam os animês e mangás dentro da cultura otaku para questionar o contexto social que deu origem aos mesmos fetiches. Ou, melhor dizendo, ele reprocessa esses elementos para devolvê-los desconstruídos para aqueles que os consomem originalmente.

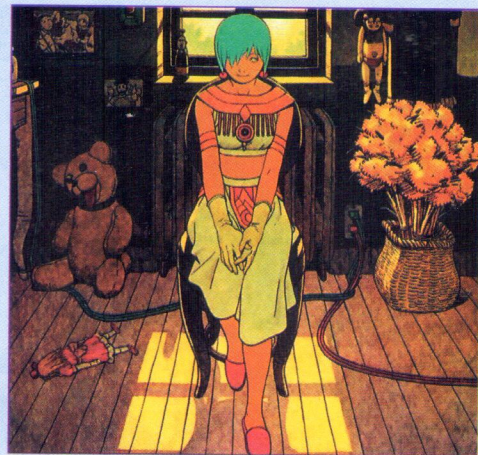
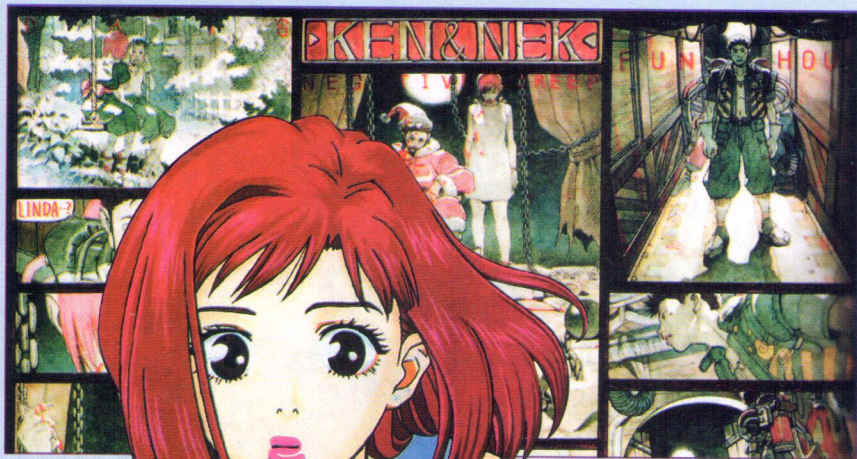
Vamos explicar rapidamente o que é pós-modernismo para podermos prosseguir com a matéria de forma que ela faça sentido: é um movimento com várias correntes e sem uma proposta unificada, salvo na sua crítica ao modelo tradicional de racionalismo nas artes, na literatura e nas ciências. Para os fins que nos interessam, podemos dizer que o pós-moderno apresenta um cenário onde o método

de viabilização de idéias não importa – e isso deu margem aos samplers dos anos oitenta, à fragmentação estética do videoclipe, à multireferencialidade – onde se pressupõe que você saiba do que está se falando ao se povoar uma obra de referências – e, porque não dizer, a própria difusão do mangá como estética fora do Japão, jamais possível em outro contexto.

Graças a ela, podemos dizer que a nossa cultura de massa (pós-moderna por excelência) tende a se alimentar do que veio antes como uma cobra que devora o próprio rabo. Em miúdos: vale tudo e dane-se quem reclamar.

O fato é que vivemos, respiramos, praticamente comemos a cultura de massa ao nosso redor. E isso acaba por ter repercussões sociais. A cultura otaku no Japão é um claro exemplo disso, assim como os clichês básicos dos animês e mangás que os alimentam ou não. E dito isso, vamos ao que interessa.





Achatamento Cultural

O movimento Superflat foi lançado pelo artista plástico Takashi Murakami, ele próprio uma testemunha e participante do primeiro boom otaku – o gerado por séries como Patrulha Estelar e o primeiro Mobile Suit Gundam. O ponto do manifesto de seu movimento artístico é que, no Japão, a cultura pop de animês e mangás se imiscuiu de tal forma na vida cotidiana que influenciou as artes plásticas, o design, a cultura pop, as artes decorativas, sendo achatado em um conjunto único ao qual todos pertencem. “A nova geração (de artistas) não pensa sobre o que é arte ou o que é ilustração. Seu trabalho não tem gênero”, define Murakami.

Entretanto, esse “achatamento” tem um outro lado embutido: a ausência de profundidade, uma vez que quem serviu de liga para todo esse conjunto de manifestações culturais seria, antes de mais nada, a cultura de consumo – que é uma cultura da superficialidade por natureza (por isso, embora o melhor termo em português seja “compactação”, estamos usando o termo “achatamento”, mesmo; sem isso, a ambigüidade de conotações do “flat” se perderia no contexto deste texto). Novamente, passemos a palavra a Murakami:

“O povo japonês é alimentado por televisão e pela mídia em geral 24 horas por dia. Agora, temos uma chance de pensar: ‘O que é minha vida?’ A cultura de consumo aponta para uma

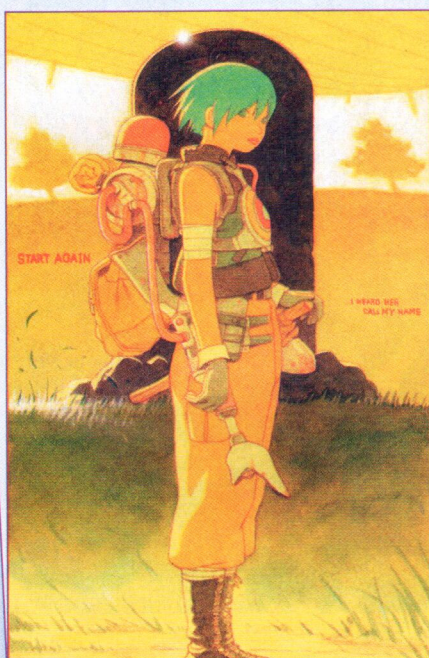
única direção, sem evoluir. Nos anos oitenta, os japoneses não pensavam sobre o significado da vida por conta de sua forte cultura de consumo. Agora, as pessoas estão percebendo que existe um fim. Elas têm que pensar nisso mais do que no passado. Os jovens estão olhando para fora dessa cultura de consumo e perguntando ‘O que é a vida?’”

O termo em si seria cunhado pelo próprio Murakami, como podemos ver pelo livro *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, que acompanhou a exposição “Superflat”, exibida no Museu de Arte Contemporânea da Califórnia em 2001. Mas, inicialmente, ele era dirigido à sua própria arte, e depois estendido a vários outros artistas plásticos dentro do cenário artístico japonês... só para o rótulo se tornar maior e passar a abarcar animadores como Koji Morimoto (melhor conhecido por um dos episódios de *Animatrix* e por seu trabalho em curtas, como *Franken's Gears*, um dos episódios de *Robot Carnival*, longa produzido por Katsuhiro Otomo e exibido na Cartoon Network no começo dos anos noventa – além do experimental *Noiseman Sound Insect*), e quadrinhistas como Hitoshi Tomizawa, autor de *Alien 9* e do cruel *Milk Closet* – há até quem considere Superflat artistas musicais como Cornelius (cujos CDs foram lançados aqui pela Trama), com seus desconjuntamentos musicais, reconstruções referenciais e letras como “Nova Máquina Musical / Em 2001, a NASA criou a máquina / Em 2010, a máquina está quebrada de todo jeito” (New Music Machine, do disco *Fantasma*).

Com o tempo, artistas que se aproximam do não convencional e da crítica direta aos clichês, tanto da indústria quanto da cultura otaku em geral passaram a ser arrolados entre as fileiras do Superflat, como Hideaki Anno (em *Furi Kuri*) e Shinichi Watanabe (do citado *Puni Puni Poemi*). E aqui nós entramos num ponto necessário.

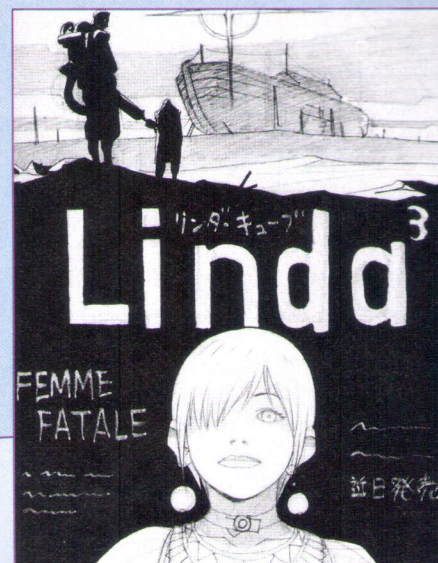


A Crítica ao Moe



Uma olhada nos trabalhos de boa parte dos artistas Superflat mostra uma distorção perversa do que é "bonitinho". Muitas vezes, os trabalhos passam a linha do grotesco. O trabalho de Junko Mizuno é um bom exemplo dessa distorção e da apropriação estética de conceitos Superflat, mas de modo geral, a raiz desse tipo de atitude em boa parte desses artistas é justamente o reprocessamento crítico do conteúdo visual. A resposta ao Moe é um bom exemplo disso.

O Moe é um termo surgido dentro do meio otaku que é difícil de definir em palavras, mas fácil de reconhecer quando aplicável visualmente. "Engraçadinha" não é o suficiente para definir o conceito. Basicamente ele é aquele misto de vulnerabilidade infantil e fetichização sexual feita para despertar um desejo protetivo em quem o vê. Defeitos pequenos que estimulam essa sensação de que algo "Moe" é feito para ser cuidado, como ser atrapalhada ou distraída, só aumentam essa sensação. Entretanto, boa parte dessas meninas boni-



tinhas e, provavelmente, cheia de acessórios como orelhas de bichinhos e roupas cheias de babados, também atende a um desejo sexual claro, como mostram os imensos closes em calcinhas e bustos que também são associados a essas meninas bonitinhas, indefesas e imersas em trejeitos infantis.

Nomes como Hayao Miyazaki se insurgiram contra o Moe e suas conotações de infantilização e submissão sexual femininas. Opositor visceral da visão da mulher na cultura otaku, seu comentário a respeito da fetichização da "bonequinha engraçadinha" foi:

"É algo difícil. Elas se tornam imediatamente objetos de fetichismo lolicon (N. do R.: Complexo de Lolita, ou aquela tendência de personagens femininas ao mesmo tempo infantis e sexuais que permeiam o imaginário otaku). De certa forma, se nós queremos retratar alguém que é uma pessoa afirmativa para nós, não temos escolha a não ser fazê-la adorável. Mas agora, temos muitas pessoas que sem o menor pudor as retratam como se eles apenas as quisessem como animaizinhos de estimação e as coisas estão piorando, mais e mais."

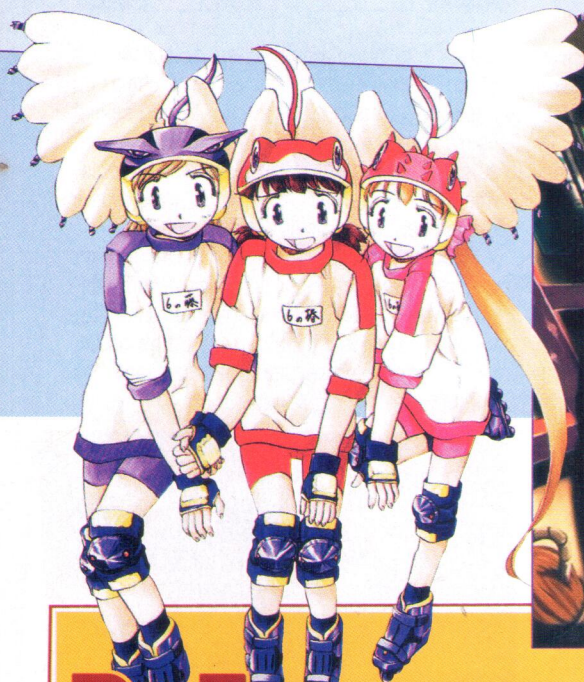


Talvez por isso mesmo o 'Moe' e suas meninas indefesas sejam um alvo de pedradas, tão óbvio para os artistas Superflat. A violência e distorção com que essas figuras são retratadas parecem menos alvejar de modo sadomasoquista as meninas em si do que a sua fetichização. Em Milk Closet, de Hitoshi Tomizawa, meninas bonitinhas na mesma faixa etária das crianças de Digimon e congêneres são mergulhadas, de forma dura, em uma trama de ficção científica sobre dimensões alternativas violentas e grotescas, mas paradoxalmente até realistas, se pensarmos no lado desagradável e mais bizarro que encontramos na vida animal. Mesmo o molde das meninas afáveis mas valentes, cunhado por um Hayao Miyazaki (visto de forma um tanto distorcida na sua apropriação por certas alas da cultura otaku) está sujeito à desconstrução:

No jogo "Linda 3" para PC/PlayStation, somos apresentados pelo artista Tatsuuya Tanaka a uma personagem-título que se apropriou muito da iconografia miyazakiana para suas heroínas. Entretanto, o universo ao redor dela mais e mais se torna sombrio, e ao longo do andamento do jogo, ela está sujeita a situações que quebram justamente a aura de inocência e afabilidade do universo cunhado pelas obras da Ghibli, como se partisse dos conceitos prévios do jogador para demoli-los um a um, em ambientes que mais e mais se tornam infectos, corrompendo a inocência via fanservice e se valendo de uma carga de violência e crueldade planejada para desestabilizar expectativas.

Parece compreensível que logo esse tipo de universo se torne igualmente um alvo: uma das teorias não para o surgimento do nome Moe,

mas para as raízes do seu surgimento em si, aponta para a personagem Clarisse, do longa "O Castelo de Cagliostro" — a mais notável obra de Miyazaki pré-ghibli. Clarisse foi a primeira personagem feminina a ser parodiada em doujinshis (fanzines), o que se tornou uma prática comum. Tanaka (que assina seu trabalho com o sugestivo pseudônimo de Cannabis, também participou do fundamental Noiseman Sound Insect de Morimoto) sabe do que está falando: ele esteve envolvido na produção, como desenhista de produção, do clássico animê Nadia — the Secret of Blue Water, da Gainax, que em muito soava como uma elegia aos antigos animês da Nihon — e, de certa forma, Nadia também representa a apropriação (em tons reverenciais) desse tipo de iconografia clássica por meio da própria cultura otaku que deu origem à Gainax.



De Excessos e de Paradoxos

Isso tudo nos leva a um outro lado do Superflat: o choque pelo choque. Embora nem todos os artistas posteriores arrolados ao movimento se valham dele, os artistas plásticos que iniciaram todo esse processo podem ser marcados, sim, por uma postura visceral demais e um tanto extrema. Na exposição "Superflat" de 2001, se destacava visualmente uma estátua chamada Lonesome Cowboy. Ela não pode ser mostrada aqui na Neo Tokyo: mostrava um personagem masculino e atlético, típico herói de shonen mangá, completamente nu e com o órgão sexual ereto. Ele ejacula um jato gigantesco, que o circunda como se fosse aquelas demonstrações de poder como a Cólera do Dragão de Shiryu (ou o Dragão Marinho de Marine em Rayearth, que mesmo em um shoujo não deixa de ser um elemento estético importado do shonen).

Não é preciso pensar muito para entender a intenção do autor — explicitar as conotações

freudianas e fálicas das convenções do shonen mangá. Mas isso também cria um abismo e um problema — muitas vezes, a crítica feroz se confunde com a própria exploração sensacionalista do tema, e a linha entre ambos se torna muito tênue. A mensagem pode se perder com muita facilidade. O próprio site de Murakami (www.kai-kaikiki.co.jp) onde ele divide espaço com outros artistas Superflat mostra bem essa coesão entre o bonitinho entre o grotesco, que boa parte das vezes funciona admiravelmente bem — e boa parte das vezes é assustadoramente agressiva.

Contradição parece ser uma palavra-chave aqui — até porque ela é a chave da compreensão do movimento. No Superflat, o bonitinho é exagerado para agredir o bonitinho, o fan-service é exagerado para agredir o fan-service, e o próprio Superflat, ao criticar a cultura otaku, se imerge dela a ponto de fazer parte da mesma (talvez como seu filhote mais rebelde). Os próprios

membros do Superflat nada mais fazem do que ver a própria cultura pós-guerra como Superflat, e em tese nada mais fazem do que examinar, via caricatura, distorção e sátira, essa mesma cultura. Ao definir seu trabalho como Superflat, eles se colocam conscientemente dentro do mesmo contexto que criticam.

E isso faz sentido. A própria cultura japonesa pós-guerra, e aí incluímos sim a cultura dos animês e mangás, que gerou a subcultura otaku, nasceu diretamente da cultura americana e sua influência pesada no Japão. Vamos dar a palavra ao crítico cultural japonês Hiroki Azuma, PhD. na Universidade de Tóquio e professor na Universidade Internacional do Japão. O texto a seguir é parte da transcrição de sua palestra no Museu de Arte Contemporânea da Califórnia, durante a exposição Superflat (o texto na íntegra pode ser encontrado em www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat_en1.html).

"(...) A assim chamada 'Tradição Japonesa', por exemplo a literatura, as artes clássicas e o sistema Monárquico é factualmente uma construção historicamente nova, posterior à Restauração Meiji (N. do R.: de 1868 até 1912), e agora o Japão foi tão profundamente Europeizado/Americanizado que qualquer retorno nostálgico a uma niponicidade tradicional, original ou 'pura', soa como uma farsa. Você pode encontrar facilmente nos filmes e quadrinhos como os típicos cenários japoneses estão hoje em dia, povoados por (lojas como) Seven-Eleven, McDonalds e Denny's, quadrinhos, computadores e celulares... todos de origem (culturalmente) americana."

"Em adição a tudo isso, meu ponto aqui é que a cultura otaku é a que reflete mais claramente essa condição misturada, híbrida e bastarda; isto é, que o paradoxo de que não podemos encontrar nenhum tipo de niponicidade sem a cultura pop americana do pós-guerra. Eu acho que a maior parte dos intelectuais japoneses sente uma forte resistência psico-analítica em admitir essa condição. A cultura otaku em geral é associada a um tipo de sucessão cultural à tradição japonesa pré-moderna, principalmente a tradição (da era) Edo. (...) Entretanto, a realidade é mais complicada. Por mais atrativa ou persuasiva que pareça a similaridade entre a cultura Otaku e a cultura Edo, não deveríamos esquecer o simples fato de que a cultura Otaku não poderia ter existido no final das contas sem a influência das subculturas americanas. Mangá, animê, tokusatsu (filmes com efeitos especiais), romances de Ficção Científica, jogos de computador, todos são de concepção americana e importados dos Estados Unidos com a política de ocupação pós-guerra. A cultura otaku não deveria ser vista como um sucessor direto da pré-modernidade japonesa, mas como um resultado da recente 'domesticação' da cultura americana no pós-guerra (japonês), que se desenvolveu simultaneamente ao rápido crescimento econômico e a recuperação da autoconfiança nacional durante os anos 50 e 60. Nesse sentido, a cultura otaku é essencialmente nacionalista embora esta característica e expressão esteja distante do tradicional nacionalismo comum. (...) A cultura otaku é um tipo de expressão do nacionalismo japonês pós-guerra embora suas bases na verdade estejam invadidas e traumatizadas pela cultura pop americana. Este paradoxo leva obrigatoriamente aos artistas e escritores otakus a serem distorcidos, ambivalentes, complicados e se expressarem através de um certo tipo de expressão autocaricaturizada de niponicidade."

Sendo assim, o Superflat é reflexo de um incômodo intrínseco e indissociável à própria cultura que lhe deu origem – e, não custa repetir, do qual faz parte. O que explica sua própria reação visceral (e até mesmo excessiva em certos momentos) a essa natureza "caricatural" e infantilizadora presente no meio que os gerou.



A Teia Que Se Auto-Alimenta

Essa "infantilização" tem outras conotações. Há uma diferenciação entre o animê/mangá de otaku e o animê/mangá de grande público, mas à medida em que o próprio fandom gera profissionais na área (animê e mangá), essa linha tende a se diluir. A própria comparação entre Bleach e Shakugan no Shana (admitida pelos próprios criadores deste último) é um bom exemplo dessa separação: ambas as histórias partilham conceitos similares, mas Bleach surgiu na Jump, uma revista de massa, que mira em um recorte de público fixado em termos de gênero e idade, não de perfil. Shakugan surgiu como light novel, mais direcionada ao seu público, mas se apropria das mesmas premissas de Bleach e as reconstrói com iconografia otaku.

Por iconografia otaku, entendemos, no caso de Shakugan, as meninas nervosas mas que no fundo são doces – tipo de personalidade chamado pelos otakus de "tsundere", um clichê que pode ser reinterpretado como "elas me tratam mal, mas tenho certeza que gostam de mim" – vide a Naru, de Love Hina. Por conta disso mesmo, o Tsundere pode ser considerado uma espécie de compensatório da imaginação por rejeições ostensivas, tanto que há bares "tsundere", onde os clientes – notadamente otakus – são tratados rispidamente por atraentes atendentes, para em seguida receberem uma demonstração que apesar de sua atitude, a presença deles é bem-vinda; protagonistas masculinos passivos, fetiches visuais de associação iconográfica infantiliza-



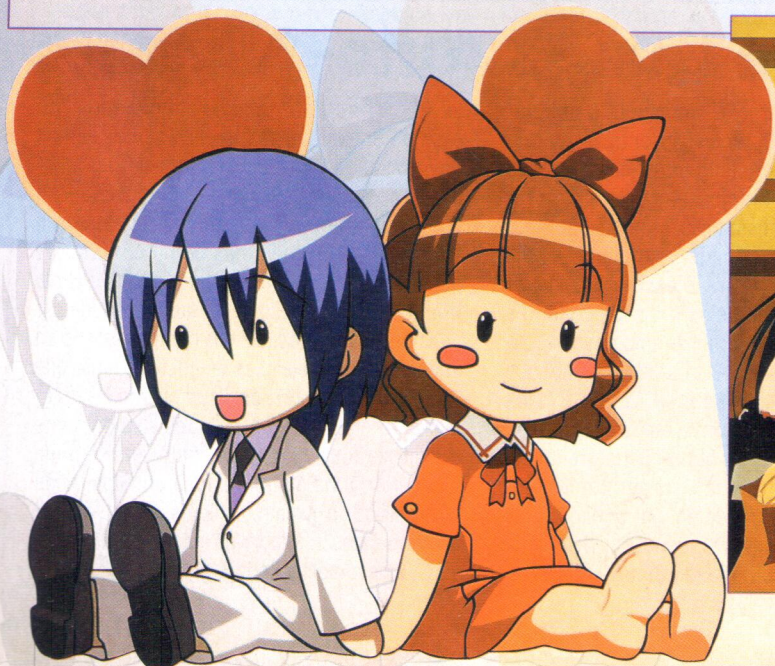
dora e simultaneamente sexualizada, embutido em um traço deliberadamente bonitinho, sob medida para sua multiplicação em fanzines pornográficos (hentai).

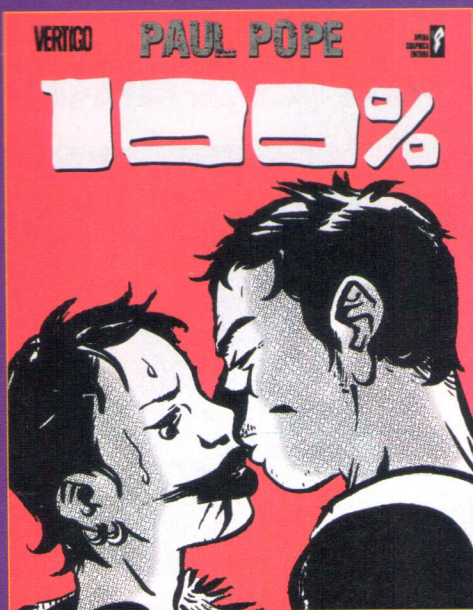
Notem que isso não é à toa: o otaku no Japão tem poder aquisitivo e os produtos dirigidos a ele, mesmo sendo exibidos em horários inertes em termos de índices de audiência, renderão imensamente em produtos e vendas de DVD, e alimentarão uma indústria de fanzines que tem um mercado sólido no Japão e que atingirá o mesmo público a quem a série original se des-

tina, ajudando a manter sua popularidade em alta mesmo após o fim da série – e portanto, dando margem ao lançamento de novos produtos. É uma cultura de consumo que se norteia em termos de forma por suas necessidades de consumo. E justamente pelo seu fator de inter-relacionamento visível, podemos dizer que se *Bléach* vem de um cenário onde a criação é submetida ao grande público sob mediação das normas de mercado, *Shakugan no Shana* vem de um cenário paralelo onde o público específico é submetido à criação sob essas

mesmas normas. Porque o seu público-alvo já construiu seu perfil segundo uma formatação externa, e dentro dela, a iconografia foi entronizada como normatização – e a passividade do protagonista masculino dentro do produto otaku típico (Otaru em *Saber Marionette*, Keitaro em *Love Hina*, Sakai em *Shakugan no Shana* etc.) é talvez o passo-chave para a compreensão dessa iconografia.

Essa compreensão é a força motriz fundamental na crítica *Superflat* – para o bem ou para o mal.



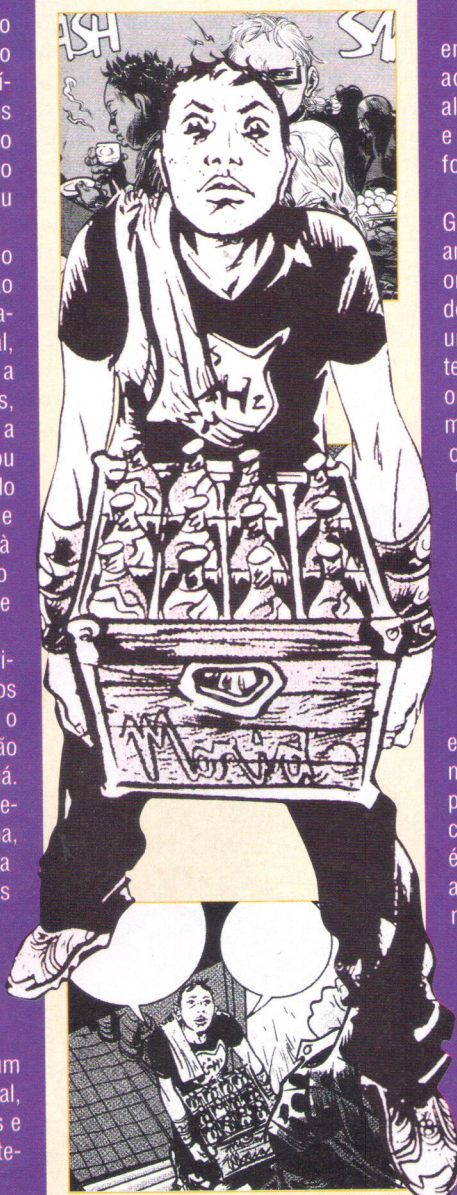


Pós-Modernismo e Expansão Global

É impossível pensar na expansão da estética do mangá e do animê fora do Japão sem pensar no contexto de pós-modernidade que o tornou possível. Ao levar a exposição Superflat para os Estados Unidos, houve uma intenção declarada do próprio Murakami de devolver à cultura americana aquilo que eles mesmos geraram, devolver a cultura otaku às origens que os japoneses negam.

Mas de certa forma, ela já está retornando através de sua expansão através de desenhistas ao redor do mundo. Reprocessada, ela estava preparada para ser devolvida a ele e à cultura ocidental, uma vez que essa cultura tem ressonância com a própria norma nele instalada e que a gerou; mas, como ainda se está num estado de expansão, a crítica embutida no Superflat ainda não encontrou terreno o suficiente para que os criadores em estilo mangá ao redor do mundo se apropriem dele também como uma forma de resposta crítica à cultura de massa ao seu redor — que, ocorrendo em outro país, será uma cultura de massa diferente da cultura de massa dos japoneses.

Curiosamente, um dos primeiros a dar os primeiros sinais de uma apropriação desses princípios para dar uma olhada na sua própria cultura foi o artista alternativo americano Paul Pope, que não define esteticamente o seu trabalho como mangá. Pope foi o primeiro artista estrangeiro a se beneficiar de uma bolsa da editora japonesa Kodansha, e trabalhou para ela por cinco anos, absorvendo a narrativa da estética com precisão. Nas primeiras páginas de seu "Batman — Ano 100", temos a sensação virtual de que estamos lendo realmente um mangá, apesar do traço não remeter nem de longe ao conceito prévio do que muitas pessoas acreditam ser um mangá. Isso acontece porque o que define uma estética de quadrinhos não é um estilo de traço, mas uma forma de narrativa visual, de cortes, decupagens, estruturação de quadros e páginas e, conseqüentemente, definição do conteúdo final por conta deste.



O mangá de Furi Kuri, de Hajime Ueda, foge em muito ao traço que se convencionou atribuir aos mangás, lembrando artistas americanos alternativos como Ted McKeever, por exemplo, e mesmo assim ninguém o classifica de outra forma. E é o caso no trabalho de Pope.

Em 100%, publicado no Brasil pela Opera Graphica, temos uma trama de romance moderno ambientado num bizarro cenário de ficção científica, onde monitores gravam e projetam imagens 3-D dos órgãos internos das pessoas que dançam em uma boate para um público pagante. Ao mesmo tempo, existe um esporte chamado Gastro-Luta, onde boxeadores são submetidos e exibidos pelo mesmo processo, onde se pode ver os danos que os golpes causam ao organismo dos lutadores. Levando em conta a cultura de reality shows dos Estados Unidos, faz muito sentido essa abordagem — e não à toa, Pope publicou na Afternoon, o mesmo espaço onde Milk Closet foi publicado. Há grande afinidade entre sua obra e o contexto temático do Superflat, e não custa dizer, Pope cita frequentemente esse material em particular como sua tentativa de se fazer um "mangá americano".

Mas é no já veterano Adam Warren que encontramos insuspeitamente um autor de mangás não-japonês que pode ser classificado pelo gênero. Warren não se vale do choque pelo choque, mas não é isso o que define o Superflat: é o uso da iconografia da cultura de massa para a crítica à própria cultura de massa. Ele, antes de mais nada, é um satirista com um amplo cabedal dessa mesma cultura, e ele regurgita tudo com um humor cruel, inteligente e multi-referencial a ponto de ser eventualmente impenetrável para quem não está sintonizado em mídia, música, comportamento, sexualidade e até mesmo os avanços da ciência e seus efeitos na sociedade em todas as variantes possíveis. E isso o torna um leitor que, nos Estados Unidos, não é para todos os gostos.

Sátira Social em Mangás Americanos

No seu "Grunge, the Movie", ele eleva o Fanservice em patamares tão exagerados que, apesar de realmente desenhar corpos bonitos (e paradoxalmente mais realistas do que o que se faz no supostamente anatômico traço dos quadrinhos de super-heróis), ele o esfrega na lama a um patamar de ridículo. Em "Fatal But Not Serious", ele devasta a cultura do espetáculo ao apresentar a Dirty Pair em um programa de entrevistas nos moldes de Sylvia Poppovic e similares, modelo inspirado em talk shows americanos como Oprah e Geraldo, diga-se de passagem — com direito a uma paródia de Camille Paglia entre os presentes — e sendo alvo de adoração de uma horda de fãs nos moldes dos grandes assassinos serials americanos, que viram objeto de culto — e merecendo uma megaconvenção em nome delas.

Como tudo que envolve a Dirty Pair, nada acaba bem. Mas como o que define o Superflat é justamente a reação ao meio social que gerou os clichês de quadrinhos e animação através de um exame desconstrutivo dos mesmos, talvez os mais evidentes exemplos de "Superflatness" no trabalho de Warren sejam o seu especial para os Novos Titãs e a paródia "Magical Drama Queen Roxy" — que satiriza por completo o gênero Magical Girl (em especial Sailor Moon), e de tabela, devasta todo o comportamento da adolescente comum americana, todos os complexos que são enfiados em sua cabeça pela mídia, e tudo isso — tudo a partir dos clichês desse gênero (que explicam até porque um animê originalmente feito para meninas como Sailor Moon acabou por cair nas graças de otakus do sexo masculino ao redor do globo: heroína a um passo do 'Moe', com sua inépcia infantilizadora aliada a atributos físicos bem expostos; e muitas meninas de pernas de fora em poses chamativas). Tudo isso com argúcia e acidez devastadoras.



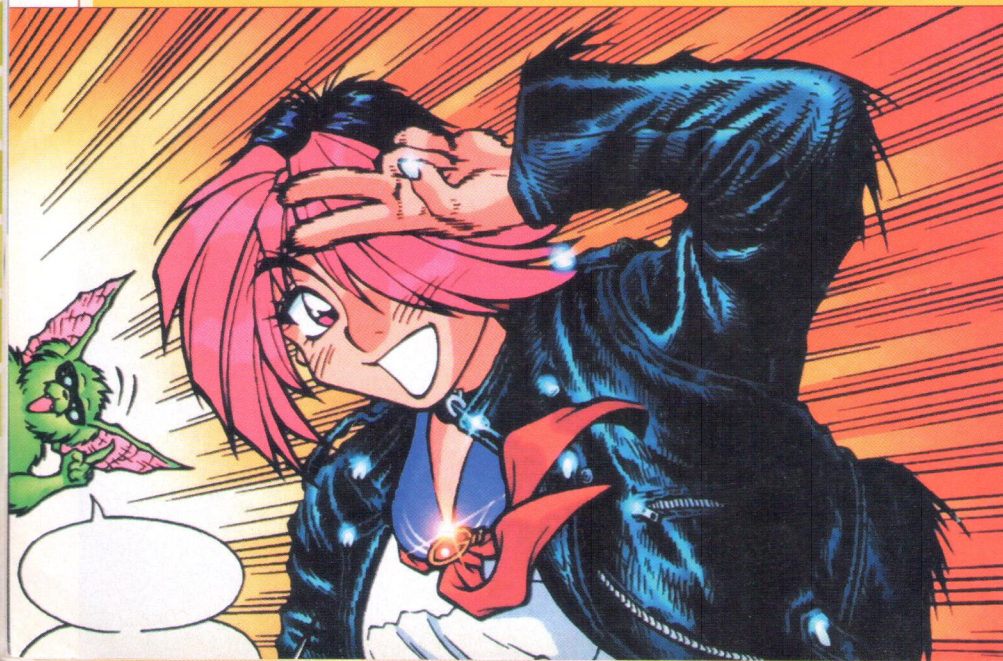
Talvez por isso ele não tenha o destaque que merece em termos de vendas e o seu período como roteirista na série Gen 13 tenha marcado justamente o cancelamento da revista. De modo geral, o americano tem horror a quaisquer olhares realmente auto-críticos e ácidos de sua sociedade. No caso da obra do Warren, além de esbrachar com a mesma — mirando não na sua destrutividade, mas em sua obtusidade e culto às aparências — ele desfere um tratamento irônico quando o tema é "romance", e isso é outra coisa que os fãs de quadrinhos típicos nos Estados Unidos não absorvem bem (Magical Drama Queen Roxy é um exemplo claro dessa impiedade nesse terreno). Podem reparar: o tratamento de sexualidade nos comic books é sempre nos moldes de novelas de televisão (e as novelas americanas conseguem ser apavorantemente piores do que as novelas mexicanas, acreditem) ou romances-rosa, nos moldes dos livrinhos de Barbara Cartland. As séries que chegam mais perto de um tratamento diferente se modelam em séries da Sony ou similares. Nada de galinhagem, piadas maldosas e tirações de onda

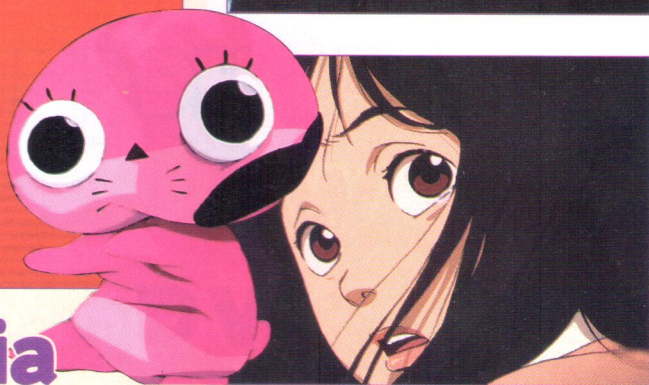
do nosso dia-a-dia — coisas que acontecem realmente nesse terreno, e que, via sátira social, pipocam loucamente em qualquer trabalho do Warren.

O seu trabalho nos Titãs — talvez sua melhor obra — foi um pouco mais longe e se inseriu criticamente no próprio contexto dos quadrinhos americanos. Ironicamente, foi o seu trabalho mais mangá em termos narrativos. Em um futuro marcado pelos ditames da ficção científica transhumanista, uma alegre estudante universitária de mitologia comparada decide reconstruir um "meme" (uma unidade de evolução cultural autopropagadora, que pode ser aplicado a idéias que, ao serem devidamente absorvidas pela sociedade, são entronizadas e reproduzidas em nível comportamental. O amor romântico, por exemplo, é uma construção cultural da Idade Média — não é que seu conceito não existisse na Antiguidade, mas ela só se mimetizou no comportamento humano da Idade Média pra frente.

Antes disso, uma pessoa poderia sentir tesão e casar com uma pessoa que lhe desse filhos fortes, passando a vida inteira sem precisar se apaixonar para se sentir completo e sem ninguém pra lhe enfiar essa necessidade na cabeça) — no caso, uma mitologia esquecida de origem comercial do século vinte, voltada para um público juvenil, conhecida como super-heróis, onde personagens exagerados, com roupas que desafiam o bom gosto e com codinomes ridículos enfrentam ameaças enormes e tudo fica bem. No caso, pessoas que reuniriam capacidades análogas a um grupo conhecido como Novos Titãs. O problema é que quando a ameaça chega, tudo reduz a tragédia — e definitivamente, nada fica bem. No final, cercada de toda a miséria que ela trouxe para si e para as pessoas ao redor, temos a frase final: "Super-heróis são uma babaquice."

Poucas coisas são mais Superflat do que isso, também.





Agente de Paranóia

O fato é que, como todo conceito dentro da cultura de massa, o Superflat terá como destino a diluição — e haverá erros de interpretação ao classificar este ou aquele autor como Superflat. Mas há casos onde não há dúvida, mesmo que não haja alinhamento aberto ao conceito. Furi Kuri, como um todo, coloca Hideaki Anno na linha de frente do Superflat na grande mídia, por exemplo — mas o melhor exemplo do Superflat em animação é, definitivamente, *Paranoia Agent*, de Satoshi Kon, com seu subtexto de comentário social que envolve o abuso da presença de ícones de cultura de massa, como o cãozinho Maromi, a condição de vida dos animadores (que podem ganhar muito mal), e uma crítica aberta da subcultura otaku no Japão.

Paranoia Agent vai muito mais longe nesse teor de crítica. As idéias de Kon se alinham ao manifesto Superflat de Takashi Murakami ao apontar para a virtualização da vida japonesa sob a sombra da cultura de massa local, que enevoa os conceitos de realidade e fantasia. Tudo é a mesma coisa — tudo foi “superachatado” em um mundo sem profundidade, e isso é assustador. Em matéria para o *Nichi Bei Times* — jornal dedicado à comunidade nipo-americana nos Estados Unidos — de 10 de Agosto de 2006 (na íntegra em www.nichibeitimes.com/articles/artsent.php?subaction=showfull&id=1155242640&archive=&start_from=&ucat=3&), a série é descrita acertadamente como “uma análise de como a cultura do Kawaii (engraçadinho) foi parida pela bomba atômica e funciona como

uma máscara para as atrocidades da Segunda Grande Guerra.” Mas há mais:

“Como Hello Kitty, Maromi é um animal engraçadinho (um cachorro cor-de-rosa), desenvolvido expressivamente como um ícone de marketing. Maromi se tornou um sucesso e sua criadora Tsukiko está sob imensa pressão para replicar a mágica dos lucros. (...) Ela se torna foco de atenção da mídia quando anuncia que foi acertada por um bastão de beisebol por um jovem(...). Tanto o rapaz do taco quanto Maromi se tornam um tipo de força de pacificação para as pessoas perturbadas de Tóquio. Ambos estão muito conectados à bomba atômica(...).

“A bomba reduziu o antes agressivo Japão a uma criança indefesa. O Exército dos Estados Unidos se instalou e ocupou o país, estabelecendo um governo fantoche. Desde a bomba, o Japão se tornou completamente dependente dos Estados Unidos, economicamente e militarmente, sem esperança de alcançar qualquer tipo de autonomia.

“Foi neste ambiente que personagens como Hello Kitty emergiram. (...) Personagens como estes tendem a ser populares tanto com adultos quanto com crianças, no Japão. (...) O Maromi de “*Paranoia Agent*” é um exemplo autoconsciente desse tipo de ícone engraçadinho. Nos últimos capítulos, descobrimos a verdadeira identidade de Maromi. Ela é o animal de estimação de Tsukiko na infância, que correu em

direção a um carro quando não estava sendo vigiado. O cadáver do que foi a verdadeira Maromi foi transformado pelos pincéis de Tsukiko em um cãozinho de desenho animado, macio e fofinho, sem sangue, sem órgãos, sem suposição de responsabilidade e sem habilidade de ser responsável pelos outros.

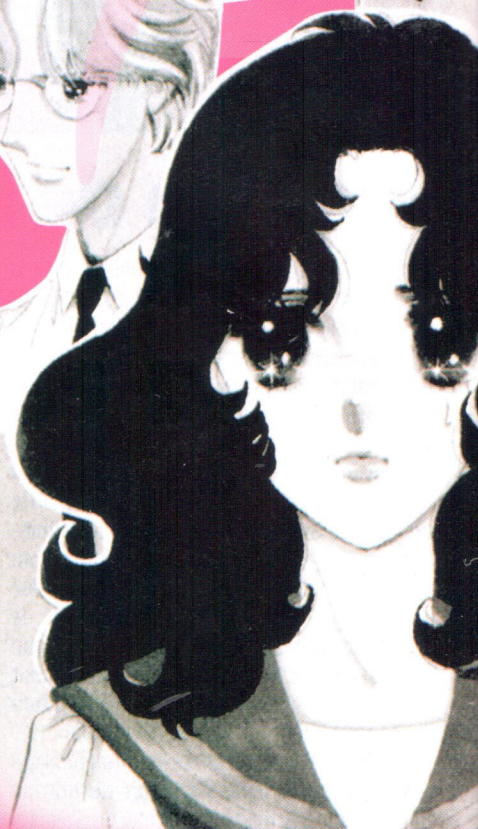
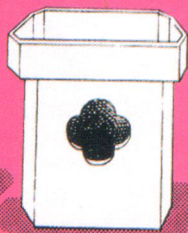
“Esta pode ser uma metáfora para a auto-percepção japonesa e a maneira que ela vê o mundo. Isolamento urbano e o avanço rápido da tecnologia ajudaram a erodir a realidade em favor da representação. A conexão com seres humanos verdadeiros se tornou menos desejável; personagens de desenho animado pelos quais você jamais terá responsabilidades se tornam amigos ideais. Alguns temem que, eventualmente, os verdadeiros seres humanos já não sejam mais vistos, há muito tempo, como diferentes de suas contrapartes digitais e de pelúcia.” (Ben Hamamoto)

É incrível como tudo se relaciona matematicamente. Alguém lembra qual o nome com que foi batizada a primeira bomba atômica, a que devastou Hiroshima? “Little Boy”. O mesmo nome do livro que acompanhou a exposição “Superflat” de Takashi Murakami no Museu de Arte Contemporânea na Califórnia. As idéias de Satoshi Kon estão intimamente ligadas ao discurso de Murakami em seu manifesto: tudo está achatado. Não há mais real ou virtual. Não há mais tradicional ou pop. Não há mais adulto ou criança. Tudo é Superflat. E isso, sim, é assustador.

Uma Valsa Inesquecível!

Por Valéria Fernandes

Conheça Waltz Wa Shiroi Dress De

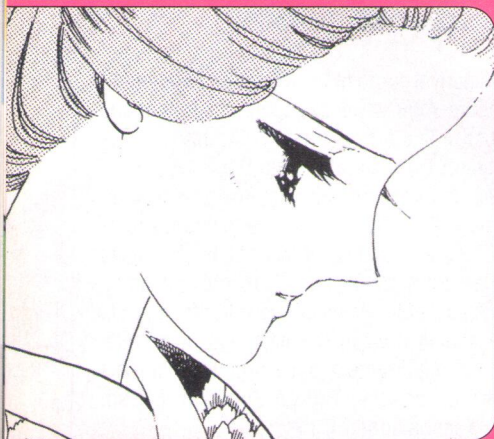


UM BREVE RESUMO

Década de 30, século XX. Estamos às vésperas da II Guerra Mundial e uma onda nacionalista e expansionista varre o Japão; por conta disso, as relações diplomáticas do país com a Inglaterra estão abaladas. Fora isso, os cidadãos comuns têm sua vida vigiada pela polícia secreta que vê inimigos por toda parte. Alheia a tudo isso, Koto, uma adolescente de 16 anos, deseja somente ir ao baile da Embaixada Britânica, onde poderá ver os belíssimos vestidos. Para além da curiosidade de menina fascinada pela cultura ocidental, está a vontade de se tornar uma estilista e ter seu próprio negócio.

O que Koto descobre neste mesmo dia

é que seu destino já está traçado e ela em breve se casará com o filho do Barão Kidoin, o jovem Masaomi. O que todos esperam é que ela deixe de lado os sonhos e encare a realidade. O que a jovem não poderia imaginar é que seu caminho se cruzaria com o do jovem oficial britânico, William Sagit Aster que é meio indiano e engajado nas lutas de independência do país de sua mãe. A partir daí, Koto perde o controle de seu coração e se envolve em uma grande intriga internacional. Em jogo está a vida do rapaz e a independência da Índia, mas, também, o coração e o futuro de Koto, assim como a honra de seu noivo, Masaomi.



O MANGÁ

A série é composta de vários pedaços que foram publicados entre 1990 e 1995 na revista Flowers da Shogakukan. Waltz Wa Shiroy Dress De (Dançando Valsa Com Um Vestido Branco), a primeira parte, foi compilada em 4 volumes e publicados entre 1990 e 1991. Ainda em 1991, saiu Lilac Nocturne, gaiden de 66 páginas e é centrado em Masaomi, atormentado pela perda de Koto.

Lilac foi publicado com outras histórias curtas de Saito, no volume 7 da Masterpiece Collection, com outras histórias curtas.

Magnolia Waltz é a continuação de Waltz e teve com um total de 3 volumes publicados em 1994

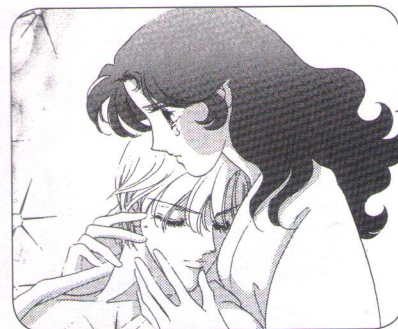
e 1995, mostrando o que aconteceu com as protagonistas, Koto, Sagit e Masaomi. Tuberosa Serenade é outro gaiden, publicado em 1995 e centrado em Masaomi, a personagem que as japonesas e a própria autora mais amavam na série. Trata-se de uma continuação de Magnolia, conta o desenrolar final da história de Koto e Masaomi, e é o volume oito da coleção Koi Monogatari (Histórias de Amor).

As últimas duas partes da série não têm furigana, isto é, a "colinha" que vem do lado do kanji apontando como devem ser lidos. Isso mostra que o público-alvo foi ficando mais velho conforme acompanhava a história, isto é, a primeira parte é bem mais "adolescente" do que a sequência, que é um romance adulto. Toda a série foi recompilada em quatro volumes bunko e é esta edição que tenho. O chato dessa edição é que ela não tem as belas capas originais, o que é uma grande perda, pois as ilustrações da série são belíssimas.



PRIMEIRA GRANDE OBRA

Chiho Saito é, sem dúvida, uma das autoras mais talentosas de sua geração, seja pela arte sempre belíssima e requintada, seja pela capacidade de criar séries capazes de misturar fantasia, romance, mistério e ambientação de época sempre com a mesma competência. Sua fama internacional se deve à Shoujo Kakumei Utena (NT #5), mas foi Waltz Wa Shiroy Dress De sua primeira grande série. Talvez você já tenha esbarrado com imagens da série na net, mesmo sendo um mangá antigo da autora, ele tem uma arte muito bem cuidada e Saito se esmera em desenhar personagens, cenários e indumentária.



O INÍCIO DA HISTÓRIA, PARA AGUÇAR A CURIOSIDADE...

Waltz Wa Shiroy Dress De é um romance histórico carregado de romantismo e heroísmo. Iniciada em 1935, o mangá tem como protagonista Koto, uma menina de 16 anos, que sonha com seu primeiro baile. Talentosa costureira e capaz de criar belíssimas roupas, seu pai tem uma alfaiataria e ela herdou dele o seu dom. Seu irmão está na guerra que os japoneses fazem na China, e seu pai está doente. No dia do grande baile, ela descobre que está prometida em casamento e seus sonhos vêm ao chão.

Seu pai havia salvado a vida do poderoso Barão Kidoin durante a guerra Russo-Japonesa e desde então o nobre virou protetor da família de Koto. Assim, nada mais justo do que permitir que a filha do homem que o salvou desposse um de

seus filhos. Trata-se de uma honra que o pai de Koto não pode recusar, pois recebeu ajuda financeira do Barão para manter seu negócio como alfaiate. Koto fica arrasada, se revolta por ter sido "vendida" e tem uma péssima impressão de seu noivo.

Masaomi, um jovem militar de 19 anos, apesar de muito bonito, é frio e formal. A moça declara sua contrariedade, mas o rapaz está disposto a cumprir a promessa que fez ao pai. E parece que os sentimentos dela pouco importam no processo. Agora, ela compreende porque Hanako, sua colega de escola, parece desprezá-la tanto. Ela é irmã de Masaomi e acha que Koto, uma garota pobre, mal-educada e sem atrativos, não é digna de se

casar com seu adorado irmão.

Koto quase é impedida de ir ao baile da Embaixada Britânica, porque seu pai não pode levá-la. Como Hanako deseja ir, Ryuichi, irmão mais velho de Masaomi, acaba levando as duas. O rapaz de 26 anos se mostra gentil e atencioso, e acaba ficando fascinado por Koto. Pelo acordo original, ele deveria ser o noivo da moça, mas as coisas entre Ryuichi e seu pai não seguiram bom curso. É possível ver nos seus olhos o quanto ele lamenta, e, a partir daí, vai ser um amigo sempre leal à jovem.

Já na Embaixada, Hanako queima seu vestido na lareira e acaba chantageando Koto – que afinal já tem noivo e não precisa mais participar de bailes – a trocar de vestido com ela. Koto, que não pode dançar por causa do vestido

manchado, decide passear pelo palacete. Só que a moça acaba entrando onde não deve e é confundida com um espião; ao tentar fugir, perde um dos sapatos e ouve um tiro. Logo depois, ainda assustada, ela encontra um belo oficial inglês que se apresenta, lhe devolve o sapato e a tira para dançar. Ela não consegue recusar, o rapaz veste um uniforme idêntico ao do rapaz que viu em um sonho na noite anterior.

O jovem de 21 anos se chama William Sagit Aster e é filho de pai inglês e mãe indiana. Koto cai de amores por ele e percebe que o rapaz está ferido. O tiro que ouviu, certamente, atingiu Sagit. Com muito custo convence Ryuichi a ajudar o rapaz a escapar, mesmo contra a vontade de Hanako. Ryuichi, que teve experiência no corpo médico, retira a bala, mas exige que Koto se afaste de Sagit. Como a túnica do rapaz está suja de sangue, Koto decide costurar-lhe uma nova.

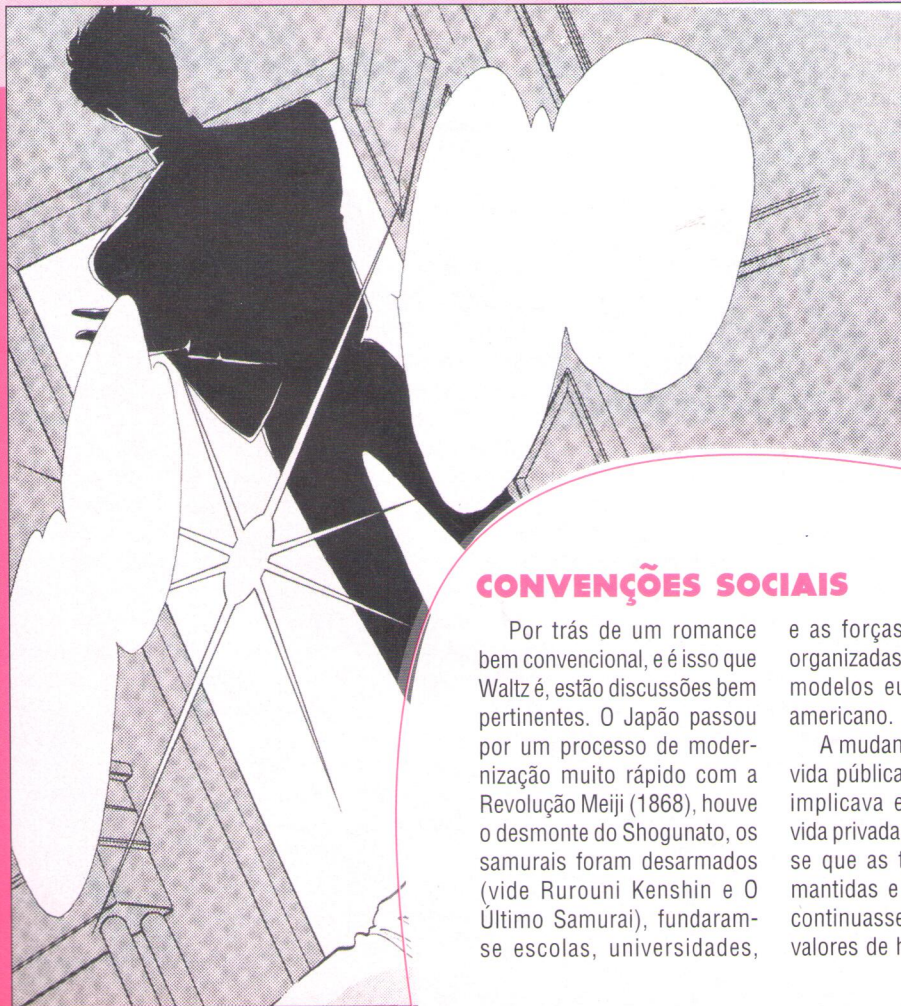
Mais tarde, Sagit conta para Koto que está envolvido com os movimentos de independência da Índia, o que explica sua condição de espião e o tiro que levou. Mesmo assim, Koto demorará muito a perceber quão perigoso é estar envolvida com o rapaz. Aliás, no início, parece que sua condição de "noiva" é o maior problema. Dito isso, voltemos a Hanako.

Furiosa com todo o caso, a moça decide fazer intriga entre Masaomi e Koto, mas o rapaz se posiciona publicamente a favor da

noiva — é a forma de evitar um escândalo, enquanto em segredo lhe faz ameaças. Ciente de tudo o que ocorreu, Masaomi tenta se vingar do rival, mas Sagit é mais esperto e ainda coloca o jovem em situação constrangedora, pois o indiano possui um posto superior ao dele e exige que o outro lhe preste continência em público. A ofensa é somente a primeira de tantas outras que Masaomi terá que engolir até que a história vire a seu favor.

A partir daí, forma-se um triângulo amoroso. No início, Masaomi luta para cumprir a promessa feita ao pai e para salvaguardar o seu orgulho, só que termina se apaixonando por Koto e arriscando sua honra por causa dela. Já a moça decide arriscar tudo pelo amor de Sagit, pelo seu sonho de se tornar estilista, e termina pondo em risco sua honra e sua família. E Sagit, bem, ele é um homem corajoso e cheio de ideais, mas a morte parece querer agarrá-lo a cada página que viramos.

Como estamos às vésperas da II Guerra, há intriga, espionagem, e ações violentas e trágicas. Quem leu Adolf, a obra de Osamu Tezuka publicada pela Conrad teve um bom quadro da situação pesada daqueles que se colocavam contra ou acidentalmente no caminho do regime. Só para se ter uma idéia, logo no primeiro volume, por exemplo, por causa de Sagit, a casa de Koto é invadida pela polícia secreta, seu pai é agredido e precisa ser hospitalizado. E isso é somente o começo...



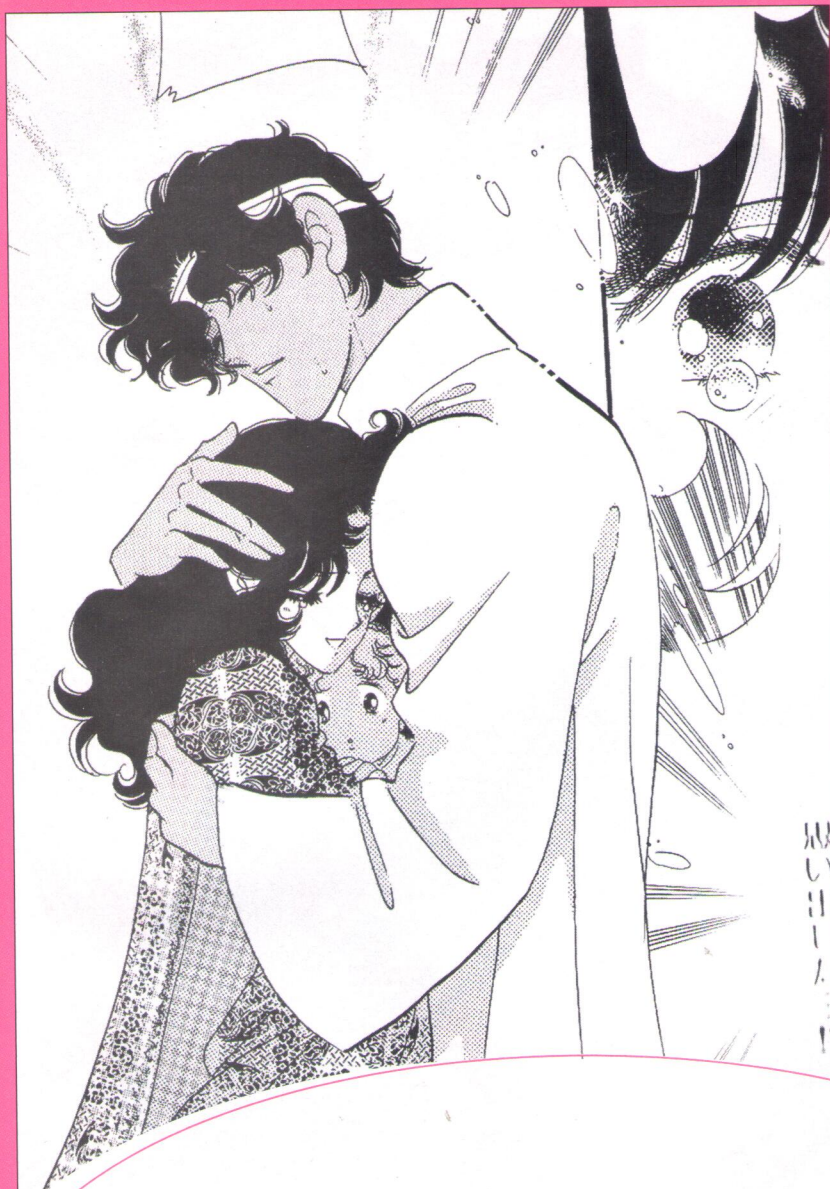
CONVENÇÕES SOCIAIS

Por trás de um romance bem convencional, e é isso que Waltz é, estão discussões bem pertinentes. O Japão passou por um processo de modernização muito rápido com a Revolução Meiji (1868), houve o desmonte do Shogunato, os samurais foram desarmados (vide Rurouni Kenshin e O Último Samurai), fundaram-se escolas, universidades,

e as forças armadas foram organizadas, tudo a partir dos modelos europeus e norte-americano.

A mudança no Estado e na vida pública, no entanto, não implicava em mudanças na vida privada. Assim, esperava-se que as tradições fossem mantidas e que a sociedade continuasse a se pautar por valores de honra e vergonha.

Assim, os personagens, em especial Koto e Ryuichi, vivem entre o ajuste às normas e a adesão a um modo de vida ocidental. Afinal, cada um deve ser dono de seu destino, não é? E isso é fundamental ao credo burguês que foi importado, e está presente nos manuais de política, economia e, também, nos romances "cor-de-rosa".



UMA NOVA MULHER

Assim, Koto não quer se enquadrar no modelo de mãe-esposa aprendido em casa e na escola, pois isso implica em obediência às tradições, submissão a um marido arranjado, ausência de amor e a impossibilidade de ter uma carreira. Ela tem sonhos românticos, deseja escolher a quem amar, e quer, e aí temos uma ruptura com o modelo dos romances, ter a sua própria carreira, um negócio com seu nome. Um marido apaixonado não lhe basta, ela quer mais!

Como estímulo à rebeldia, ela tem em casa a cunhada como modelo daquilo que ela não quer ser: velha aos 19 anos, impossibilitada de ter uma vida própria e tutelada pelo sogro na ausência do marido. Nem ao baile ela pode ir! Afinal, mesmo no Ocidente, moças vão a bailes para conseguir um casamento, e ela não precisa mais disso.

Koto é uma personagem no melhor estilo Chiho Saito, isto é, ela vai à luta pelo que quer e volta e meia reclama do tratamento desigual que as mulheres recebem e se coloca em ação para conseguir o seu espaço, afinal, ela não quer ser tratada como uma eterna criança. Mesmo que Waltz seja uma história tradicional, a nossa mocinha não é. E em Magnolia Waltz, que começa em 1937, ela está ainda melhor! É um prazer acompanhar o seu crescimento como mulher, o superar constante de obstáculos, e a coragem com que ela luta tanto pelo amor, quanto pelo seu objetivo de se tornar uma grande estilista.

OS HOMENS TAMBÉM NÃO TÊM MUITA ESCOLHA

Ser mulher é difícil, afinal, espera-se que sejam submissas e aceitem ser tuteladas, mas a vida dos homens também implica em sacrifícios. Masaomi parece um sujeito arrogante e autoritário, mas o compreendemos melhor quando olhamos para a sua família. Seu pai é dominador e repressor — apesar de amoroso —, e deposita em Masaomi suas grandes expectativas, porque seu filho mais velho “falhou”.

O rapaz teve que ocupar o lugar deixado pelo irmão, Ryuichi, que deveria ter seguido carreira militar, mas se revoltou contra a vontade do pai. Por causa disso, a responsabilidade de casar com Koto passou para Masaomi, além, é claro, do obsessivo afeto paterno. Ryuichi foi deserdado e passou a se dedicar a uma profissão que os samurais consideravam degra-

dante, o comércio, mas que estava muito de acordo com os novos tempos capitalistas. Ele é, assim como Koto, alguém que assimilou muito bem o credo da Revolução... Bem demais para os gostos da família.

Tanto Masaomi quanto Ryuichi sofrem. A coragem do mais velho que deseja construir seu próprio caminho o transforma em pária diante dos olhos de sua família. Já Masaomi tem que reprimir seus sentimentos e desejos para não decepcionar o pai e o preço que pagará por isso é muito alto.

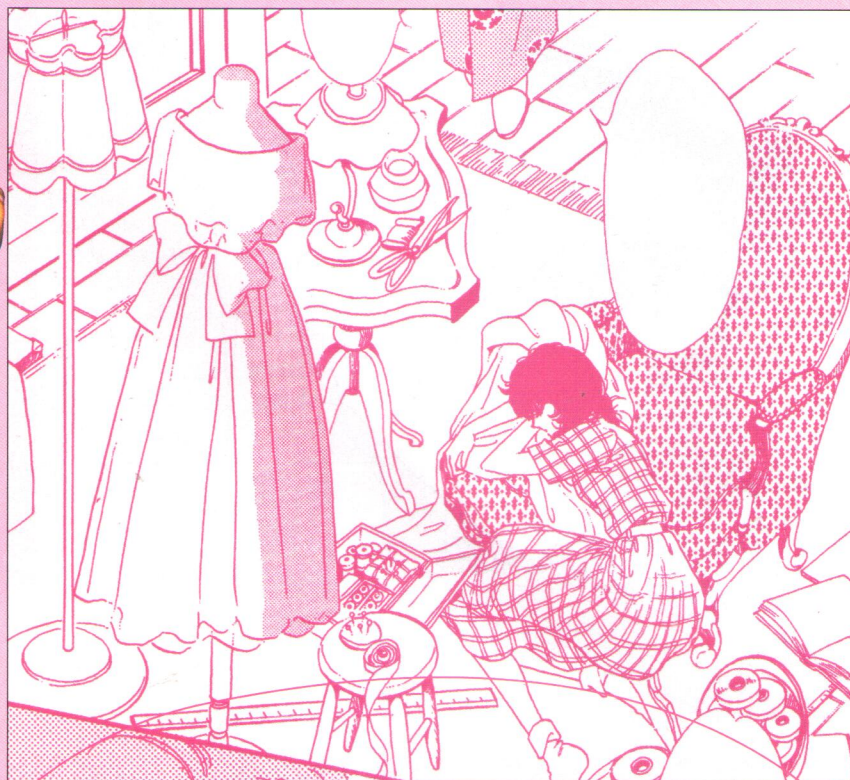
Em contrapartida, a personagem que representa a não-ruptura é Hanako, irmã mais nova e colega de escola de Koto. Ela busca ser a dama perfeita, em especial diante do pai e de Masaomi. Sua obsessão pelo irmão é clichê de animê e

mangá, como bem sabemos, e é por conta disso que ela faz de tudo para prejudicar Koto. Nesse sentido, a menina lembra muito a Nanami, irmã de Touga em Shoujo Kakumei Utena. Nanami só existe no animê, no mangá de Utena ela somente aparece em uma fotografia, mas sem dúvida foi Hanako, o modelo.



A VOZ DO POVO...

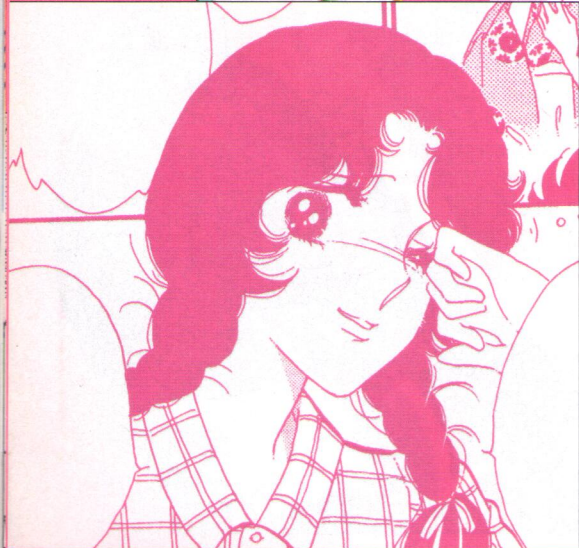
Masaomi é louro, quer dizer, tão louro quanto um japonês de shoujo mangá pode ser. Por conta disso, ele é meio uma exceção entre os personagens masculinos de Chiho Saito, pois nos seus mangás os "homens fortes" geralmente são morenos. Não que Sagit, que é a cara do Dios de Utena, não seja forte; ele é, mas é eclipsado por Masaomi. O noivo de Koto se mostra uma personagem bem mais complexa e contraditória, enquanto o indiano parece perfeito demais, heróico demais. Por conta disso, Masaomi se torna digno do amor da protagonista e da torcida das leitoras, e, por isso mesmo, tem dois gaidens centrados nele. É como se Sagit fosse o amor adolescente, o primeiro amor, uma doce lembrança. Já Masaomi...



UMA HISTÓRIA DE AMOR SEM RODEIOS

Waltz Wa Shiroy Dress De é uma história de amor, com ingredientes tradicionais, só que contada ao estilo de Chiho Saito. Quando você pega o primeiro volume não é enganado, pois as regras do jogo estão dadas. O diferencial é a arte de Chiho Saito e a mocinha lutadora que ela nos oferece. Koto é a jovem protagonista romântica que cresce ao longo da história mostrando-se uma mulher corajosa, batalhadora e capaz de sustentar-se sozinha com o que ganha como estilista e costureira. A arte de Saito acompanha a evolução da personagem, e podemos ver sua transformação de menina, no início da série, em mulher feita no volume final de Magnolia Waltz e Tuberose Serenade. Além disso, há Masaomi que poderia estar no mangá simplesmente como o antagonista que perde Koto, mas recebe um excelente

tratamento por parte da autora, sendo um dos personagens masculinos mais amados dentre as criadas por Chiho Saito. Além do Japão, Waltz foi publicado em alguns outros países; no Ocidente, somente na Itália e na Alemanha. Waltz Wa Shiroy Dress De e todas as suas seqüências seriam um grande presente para o público brasileiro, pois é um belo exemplo de um shoujo tradicional. Pode parecer bem comportado e meloso demais para algumas pessoas, mas é muito bem narrado e próximo das nossas novelas antigas, com um bônus, claro, que é a belíssima arte de Chiho Saito. É uma pena que não tenhamos muita esperança de vê-lo publicado em nosso país. Aliás, o fato de nenhuma obra de Saito, nem a popular Utena ter saído em nossas bancas é uma vergonha.



As melhores dicas para
você "viajar" nas suas
músicas favoritas!

A primeira revista brasileira de música e entretenimento digital

MPE
magazine

WEB TV
Assista a mais de
800 canais do mundo inteiro sem pagar nem um centavo

Programas no CD
POR QUE NÃO CRIAR RINGTONES?
É fácil e a gente explica tudo em detalhes para você fazer sozinho!
OUÇA ALGO DIFERENTE
Esqueça as rádios tradicionais e mergulhe no mundo do Broadcast

SOM NA CAIXA
+ de **40**
novas músicas de bandas que estão chegando ao mercado

Curso Básico GUITARRA
50 lições para aprender a tocar violão

OS SEMINOVOS
Conheça o trabalho da banda mais irreverente do planeta em entrevista exclusiva e sem censura

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Nesta seção traremos todo mês alguns produtos bacanas ligados ao universo do animê e mangá. Infelizmente, nem todos serão facilmente encontrados no Brasil, mesmo através de importadores, mas ficam registrados pelo caráter de curiosidade do que anda saindo lá fora...

Não tem jeito, o mercado norte-americano está aquecido com os dois fenômenos de venda da Shonen Jump: Naruto e Bleach.



Começando pela saga do Ichigo e sua turma, a empresa Toynami, especializada em brinquedos de pequenas tiragens e com acabamento pra lá de especial, está lançando até Novembro duas estatuetas em PVC: Uma do jovem protagonista de 15 anos pronto para a batalha e a outra da Rukia, ao lado do carinhoso Kon. Cada estatueta possui em média 15 cm e o preço ainda não foi divulgado.



Para os fãs dos ninjas mais famosos do mundo – pelo menos na atualidade – a Toynami também preparou uma grande surpresa, uma estatueta do Time 7 que além de ficar muito bacana na prateleira serve como apoio para os mangás. Até o fechamento da edição, este produto ainda não tinha preço definido.



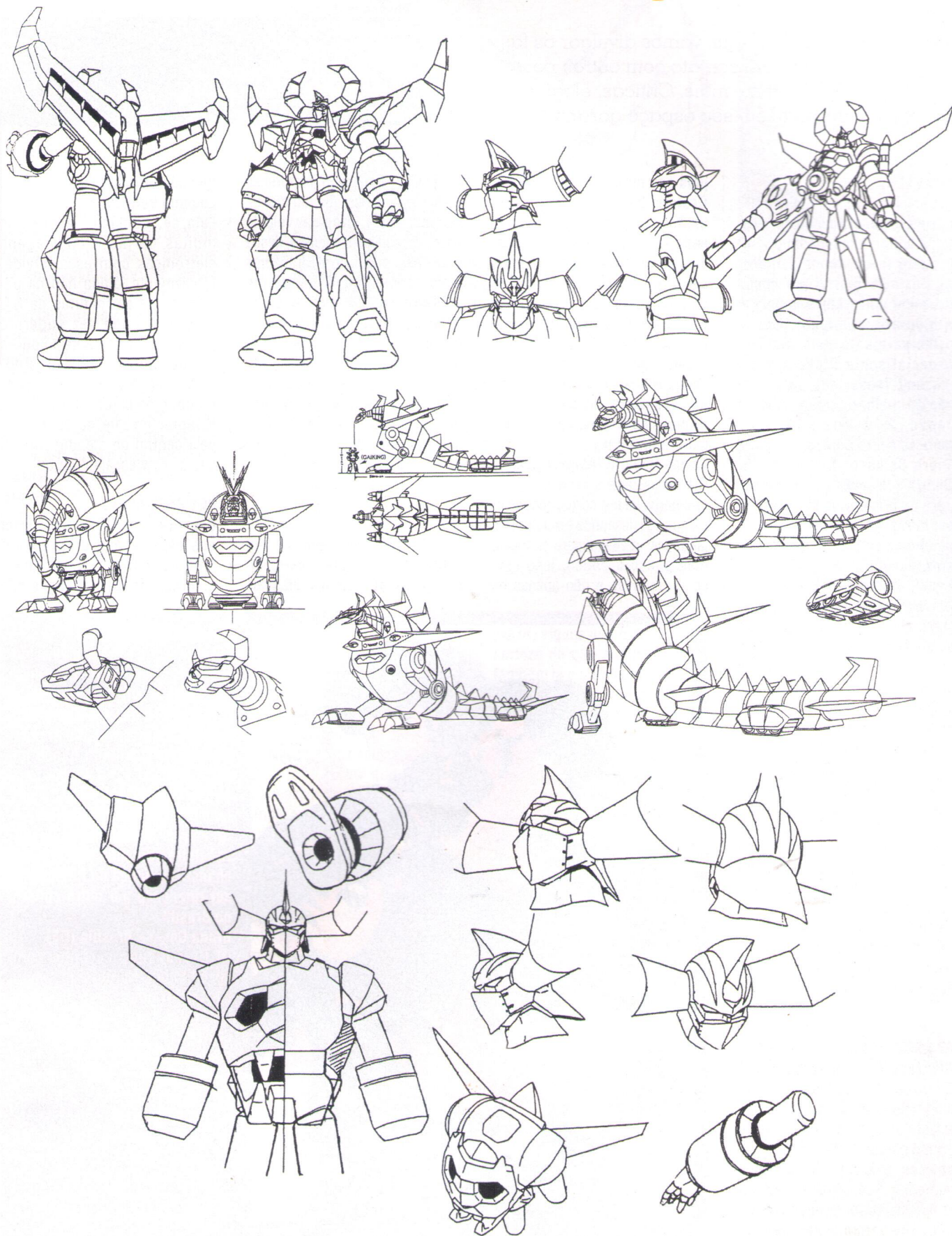
Já a Bandai lançou a "Série 3" de colecionáveis de Naruto. Apesar de pequenos (cada boneco possui cerca de 5 cm), os níveis de detalhes impressionam. A coleção é composta de cinco bonecos que são vendidos separadamente em uma caixa-surpresa, ou seja, você não sabe qual boneco comprou, o que gera um mercado de troca entre os fãs. Ah, sim, essa série 3 traz Kakashi, Gara, Shikamaru, Naruto e o 3º Hokage. Até o fechamento desta edição, o preço não havia sido divulgado.

Onde encontrar...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animation.com e www.yesanime.com

Legend of Daiku-Maryu

Diretor de Arte: Mitsuki Nakamura / Mechanical Design: Ken Ootsuka



Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

"EU QUERO!"

Oi! Sou uma fã assumida da NT, que eu considero a melhor revista de animê e mangá do Brasil! E quero fazer alguns pedidos: 1- Gostaria muito que vocês fizessem uma coluna contando a biografia dos mangakás, e principalmente uma matéria especial sobre Chiho Saito e Masami Tsuda, que para mim são as melhores mangakás do Japão. 2- Queria pedir uma matéria sobre Karekano e outra sobre Saikano (lindo *-*). 3- Queria que vocês dessem dicas para os brasileiros que querem ser mangakás, se há chances de nós irmos para o Japão e fazeremos mangás lá. Beijos!

Shuui Hamasaki – Por E-mail

Olá Shuui, tudo bem com você? Obrigado pela mensagem de apoio, ficamos sempre contentes com os elogios, mas temos a certeza de que sempre dá pra melhorar, o que podemos prometer pra você e pros nossos demais leitores é sempre se esforçar para fazer o melhor. Bom, sobre seus pedidos, estão todos anotados e alguns deles (mistério) já estão prontos, até. Sobre ser mangaká, claro que há chances, mas isso vai precisar de muito, mas muito esforço, entende? Quem sabe um dia você não esteja sendo divulgada aqui na NT? Já pensou? Pode deixar que vamos criar material para apoiar os futuros mangakás aqui no Brasil, tá?

37 ANOS SEM PRECONCEITOS

Olá! Tudo bém com vocês da NT? Quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho que estão fazendo, trazendo o melhor para os fãs de animê e mangá. Tenho todas as edições, pois coleciono desde o número 1. Gostaria que fizessem uma matéria sobre Gundam, um pequeno resumo das séries,

pois sou muito fã deste animê. Gostaria também de falar sobre um tabu, que é sobre o preconceito com os desenhos japoneses, as pessoas acham que é coisa de crianças, mais não é! Eu tenho 37 anos, curto animês e coleciono mangás, sou casado, tenho um filho de 9 anos e minha esposa assiste a animês comigo! Sou fã desde a década de 70, e nunca vou parar de curtir meus desenhos, pois adoro a cultura oriental.

Carlos Roberto (Akira Musashi)

Olá Carlos, legal a sua mensagem, realmente há um certo preconceito, que liga desenhos e quadrinhos japoneses a coisas para crianças, mas pouco a pouco, isso está sendo mudado e não apenas os

fãs mais novos como a imprensa em geral vem percebendo que há vários gêneros, cada um voltado para um público específico, desde obras para crianças, até trabalhos mais sérios, voltados para um público adulto. Na Neo Tokyo tentamos satisfazer todos os gostos, por isso você sempre encontra matérias variadas em nossas páginas. Continue assim, não deixe de gostar das suas coisas por opinião dos outros e ajude sempre a divulgar a cultura oriental, que é muito rica e interessante.

ASSINATURAS

Olá! Gostaria de saber se tem como fazer assinatura da revista, e conseguir alguns números

que não tenho!!!

Luciana Verssão

Fala aê, Luciana, recebemos muitas cartas e mensagens eletrônicas com essa dúvida. Infelizmente, ainda não há um sistema de assinaturas da NT, mas isso pode ser sugerido por vocês diretamente à Editora Escala. Sobre números anteriores, você pode tanto encomendar pelo jornaleiro como comprar no site da editora ou pela central de atendimento. O site é www.escala.com.br.

NOS BASTIDORES...

Olá. Primeiramente, devo dizer que essa revista é excelente! Fala de muitos animês que a maioria dos meus amigos não



Naruto e Ranma 1/2

Oi! Meu nome é Bruna e eu achei a reportagem sobre o Ranma 1/2 muito legal! Desculpe-me o incômodo, é que até agora não tive nenhum sinal do mangá Naruto em nenhuma banca no DF. Então, aí vai a minha pergunta: Naruto foi lançado em todo o Brasil (além de SP e RJ)? Só vou ter acesso por assinatura? Outra pergunta: tem alguma chance do mangá do Ranma 1/2 ser relançado por outra editora no Brasil?

Bruna Costa – Brasília (DF)

Oi Bruna, tudo certinho com você? Então, Naruto é distribuição setorizada e deve demorar um pouco para chegar a outras cidades. Uma boa opção realmente é a assinatura, mas pode ficar tranquila que o mangá chegará sim, na sua cidade. Sobre Ranma, é uma série muito legal que até já ganhou matéria aqui na NT — você gostou? Sobre o retorno da versão mangá, ele vai voltar, sim, mas não temos nenhuma informação oficial. Até mais!

conhecem e traz muitas novidades sobre j-music. Mais um elogio: eu simplesmente AMEI a reportagem que fizeram sobre Ouran Koukou Host Club, porque é um dos meus animês favoritos e porque é uma série muito popular no Japão e pouco conhecida por aqui. A reportagem sobre Yaoi e Yuri está linda!!!! *.* Eu, como toda boa Otome, não pude deixar de surtar quando vi a capa da NT falando de Yaoi e Yuri. É uma coisa boa, porque quebra certos paradigmas e a visão que as pessoas têm principalmente de Yaoi. Agora, falando sério, eu gostaria de conhecer a revista, como é feita — porque quero fazer faculdade de jornalismo e pensei: “Nossa, eu adoro escrever e adoro animê e mangá... quero trabalhar na NT!” Seria pedir muito para conhecer a revista? Adoro de paixão a mesma, pena que meu dinheiro não me permite comprá-la todo o mês. Kissus.

Beatriz Paz - Santo André (SP)
Grande Beatriz. Valeu pelas palavras. Olha, conhecer a galera da NT..., você está certa disso (risos)? Aqui só tem gente maluca. Sugiro você comparecer nos eventos onde nosso editor estará presente e tudo mais, para conversar e tirar suas dúvidas, tá? O pessoal adora conversar com os leitores. Voltando às matérias, sempre tentamos atingir o maior número possível de leitores, por isso, abordamos diversos temas. É uma revista bem democrática, né? Sobre o preconceito com Yaoi, isso é algo que pouco a pouco vai diminuir, tenho certeza, tanto que a JBC está publicando Gravitation agora; com certeza você deve estar bem feliz, né? Até a próxima e continue nos acompanhando.

MAIS SOBRE O MERCADO...

Caros amigos da Neo Tokyo. Acompanho animês e mangás há muito tempo, para se ter uma idéia, sou da época de Zillion, que passava na Globo. Quero expressar o meu respeito e admiração para com todos os profissionais da revista, especialmente o Alexandre Lancaster, as matérias estão cada vez melhor e mais interessantes, dando maior qualidade à publicação. Gostaria de ver mais matérias sobre o mercado do mangá e de como



WOLF'S RAIN

Domo! Gostaria de saber, vocês poderiam fazer uma matéria sobre Wolf's Rain? A matéria teria de ser completa, falando sobre o mangá, animê, a história, personagens etc... É ótimo animê, precisa de uma ótima revista para fazer a matéria. Meus parabéns pela NT. Também gostaria de agradecerlos pelo ótimo trabalho e pelo “Curso Relâmpago de Japonês”.

Caroline - Por email

Fala Carol, tudo bem? Wolf's Rain realmente é muito bom, adoramos essa série. Uma matéria especial é uma ótima pedida, prometemos algo bem bacana, tá? Comentando tudo que for possível a respeito da série.

se tornar profissional nele, ou sobre hentai e de como o japonês encara o sexo e outras questões sobre esse assunto.

Hermano - Rio de Janeiro (RJ)

Olá, Hermano. Sem querer ser redundante nas respostas (mas já sendo), acho que uns dos diferenciais da NT é seu conteúdo amplo e abrangente, não fazemos a revista pensando apenas num nicho de mercado, fãs de todos os estilos, gêneros e assuntos podem todo mês pegar a NT e ler artigos que com certeza serão interessantes. Sempre publicamos matérias sobre o mercado de quadrinhos e vamos continuar fazendo isso, pode deixar. Se tiver mais sugestões, basta nos enviar que faremos o máximo para realizar seus pedidos. Sobre os artigos do Lancaster, ele manda muito bem mesmo, assim como nossos demais colaboradores!

NEE, CADÊ MAI HIME E MAI OTOME??

Olá, para todos da NT! Tenho algumas dúvidas e, como de

praxe, alguns pedidos: 1) Tenho certeza de que muitas pessoas também já pediram uma matéria detalhada sobre Hunter x Hunter e venho aqui pedir o mesmo. 2) Gostaria de saber se tem previsão de quando irão sair os novos OVAs desta série. 3) Eu sou superfã de Mai HIME e Mai Otome e peço uma matéria sobre esses maravilhosos animês. 4) Ah, já tava esquecendo, mas seria legal ver uma matéria na NT sobre os dois animês mais insanos criados até hoje, Excel Saga e Furi Kuri (FLCL).

**Daiane Leticia
Belo Horizonte (MG)**

Oi Daiane, vamos às respostas: 1 – Já publicamos uma matéria sobre HxH, você viu? Mas pode deixar que teremos mais. 2 – Olha, até onde sabemos não há uma previsão oficial de quando os OVAs serão lançados no Brasil pela Focus. 3 – Pedidos anotados. 4 – Pode deixar, vamos fazer matérias sim, lembrando que, Excel Saga foi confirmado pelo Animax. Bacana, né?

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime & Ação Especial

São Paulo - SP

06 à 08 de Julho de 2007

<http://www.animecon.com.br/>

Anime Family 2007

Rio de Janeiro - RJ

07 e 08 de Julho de 2007

<http://www.animefamily.com.br/>

Sci-Fi Friends 2007

São Paulo - SP

14 e 15 de Julho de 2007

<http://www.animefriends.com.br/>

Anime Friends 2007

São Paulo - SP

19 à 22 de Julho de 2007

<http://www.animefriends.com.br/>

SANA 7

Fortaleza - CE

20 à 22 de Julho de 2007

<http://www.portalsana.com.br/sana7/>

No Orkut!

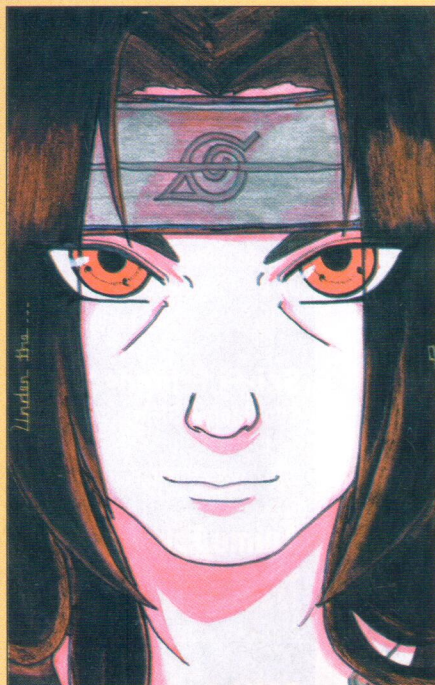
Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

QUEREM SE CORRESPONDER

O Mário quer se corresponder com outros otakus de todo o Brasil, seu email é:
roy_louisms@hotmail.com

Olá! Meu nome é **Patrícia**, moro no Rio e gostaria de divulgar minha galeria no deviantArt:
www.perez.deviantart.com

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br.



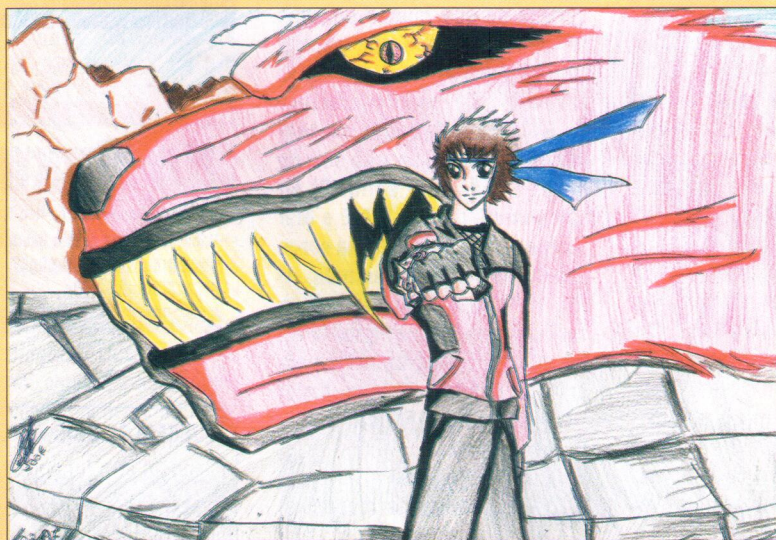
■ Amanda Bolognini Nascimento



■ André Antunes



■ Fabrício Nunes



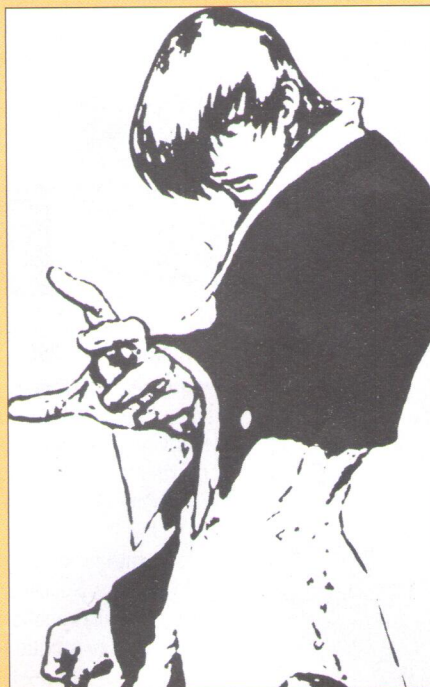
■ Carlos Augusto



■ Patrícia Perez



■ Fernando Vinícius



■ Fulvio Lima



■ Marcelo Maruta



■ Julian Souza



■ Huan Christopher J. de Lima



■ Mario Sergio

Checklist de Agosto/2007



Devilman

(Devilman, JAP, 2004) Direção de Hiroyuki Nasu. Com Hisato Izaki, Ayana Sakai. 112 min. Platina. Cor [Locação]

Adaptado da obra de Go Nagai (o mesmo criador da série Mazinger Z), Devilman é considerado um clássico. Com deslumbrantes anjos e aterradoras demônios, vivendo em um mundo apocalíptico, o filme narra a história de dois amigos.

Akira (Hisato Izaki) e Ryo (Yusuke Izaki) são dois adolescentes, amigos desde infância. Sociável, Akira tem vários colegas na escola e uma família feliz e tranquila, enquanto Ryo prefere manter-se afastado de todos e isolado em seu mundo imaginário de demônios e monstros. Mas a vida de ambos sofrerá uma reviravolta quando o pai de Ryo, um cientista, descobre um portal para o Inferno e, acidentalmente, o deixa aberto. Com a passagem livre, Akira e Ryo, que visitavam o laboratório, são surpreendidos e possuídos por malignos espíritos que atravessaram o portal.

Puro de coração, Akira não se torna um demônio por completo, ao contrário de Ryo, que revela seu verdadeiro caráter. Ao lado de outros espíritos, Ryo comanda as criaturas que passam a espalhar o terror em todos os cantos da Terra, transformando os humanos em demônios. Para detê-los Akira decide iniciar um feroz combate contra essas forças do mal e, relutantemente, contra o seu melhor amigo.

■ O Combate

(Ming Ming, HKO, 2006) Direção de Susie Au. Com Daniel Wu, Kristy Yang. 105 min. Universal. Cor [Locação]

Filme ação B de Hong Kong vendido como filme de ação mas que na verdade é mais um romance, com um cenário de artes marciais apenas como cenário. A história é confusa e mostra uma artista marcial que rouba dinheiro de um mafioso para fugir com seu amado cafajeste, e descobre que ele tinha uma vida bastante atribulada, com outra amante e uma série de inimigos.

■ A Vingança

(Vengeance, TAI, 2006) Direção de Preaw Sirisuwan. Com Nattanun Jantarawetch. Nova. Cor [Locação]

Sabe "O Portal da Ressurreição"? Bom, esse é um filme tailandês que bebe na fonte de Kitamura, em que policiais perseguem gangsters em uma floresta mágica, infestada por criaturas perigosas e vampiros. É um filme razoavelmente decente, com efeitos e atuação na média, mas que não tem todo a energia do filme japonês.



■ O Jogo da Morte

(The Game of Death, HKO, 1978) Direção de Robert Clouse. Com Bruce Lee, Kareem Abdul-Jabar. 100 min. Platina. Cor [Venda]

Último filme de Bruce Lee, que morreu antes de finalizá-lo. O diretor Robert Clouse então reescreveu o roteiro (originalmente sobre um lutador que subiria uma pagoda enfrentando vários inimigos) e utilizou dublês para remendar o filme e agraciar os fãs de Lee com algumas de suas melhores lutas. O resultado é desengonçado mas agrada.



■ O Portal da Ressurreição

(Versus, JAP, 2000) Direção de Ryuhei Kitamura. Com Tak Sakaguchi, Hideo Sakaki. 119 min. Europa. Cor [Locação]

Finalmente chega ao Brasil um dos filmes japoneses mais cultuados da década. Uma grande homenagem aos filmes de zumbi de Romero, à ambientação da série a "A Morte do Demônio" de Sam Raimi e dos filmes de samurai. Uma mistura muito louca com gangsters que enfrentam um exército de mortos-vivos em uma floresta com uma aura sobrenatural, que guarda uma grande conspiração que atravessa séculos. Ação de primeira e direção energética de Kitamura, que já virou um novo clássico.

■ Vingança Implacável

(Bullets of Love, HKO, 2001) Direção de Andrew Lau. Com Leon Lai, Asaka Seto. 107 min. Flashstar. Cor. [Locação]

Filme policial dirigido por Andrew Lau antes do clássico "Conflitos Internos" (filme que serviu de base para "Os Infiltrados"). Aqui, a trama é mais light e batida, com um policial atormentado pela morte da esposa que se interessa por uma jovem que se parece com ela e passa a protegê-la de um perigoso bandido, justamente quem assassinou sua mulher. Leon Lai é canastrão, mas segura o filme numa boa, que diverte mas não chega a gerar grandes impressões.

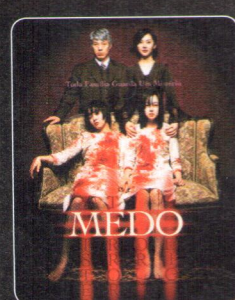
■ Sexy Zen

(Sexy & Zen 2, HKO, 1996) Direção de Chin Man Kei. Com Shu Qi, Loletta Lee. 87 min. Europa. Cor [Locação]

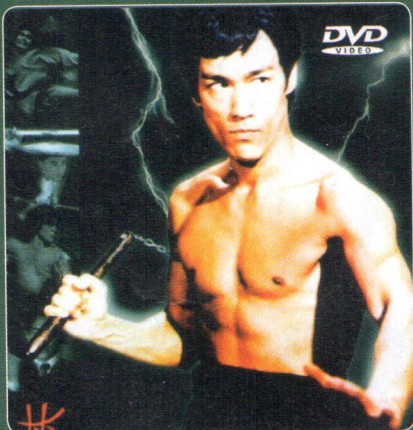
Se você navega pela internet há muito tempo já deve ter visto pequenos vídeos em que duas pessoas fazem sexo flutuando. Ficou curioso? É só mais uma das maluquices da série "Sex & Zen" que chega em DVD no Brasil direto no segundo (e bem menos inspirado) capítulo, sobre um sujeito repleto de fantasias sexuais reprimidas e que prende sua filha com um mágico cinto da castidade.



지금 여기,
그 남자의 비열한 카니발이 시작된다



* O filme Yamato já foi comentado em edição anterior, mas teve seu lançamento adiado para este mês de Agosto. Outros filmes já comentados também chegam às lojas: Medo, da Europa Filmes, e Tiger Blade, da Focus.



■ A Fúria do Dragão

(Fist of Fury, HKO, 1972) Direção de Lo Wei. Com Bruce Lee, Nora Miao. 107 min. Platina. Cor [Venda]

Clássico filme do mestre Bruce Lee, provavelmente o melhor de seus filmes. Ele lidera uma escola de chineses ameaçados por lutadores japoneses, em uma época de intensa repressão. Todas as suas características estão presentes, desde seus poderosos chutes contra uma porrada de bandidos de uma só vez, regados aos seus gritinhos inconfundíveis.

■ Caminhos do Crime

(A Dirty Carnival, COR, 2006) Direção de Ha Yu. Com In-cheong Cho, Ho-jin Jeon. 141 min. Visual. Cor [Locação]

Grande drama de gangsters sul-coreano, comparado por alguns críticos internacionais a "Os Bons Companheiros", de Scorsese. O filme, violento e bem construído, conta a saga de um mafioso intermediário que, para subir na organização, recebe a missão de assassinar um famoso promotor, ao mesmo tempo em que ajuda um amigo a filmar um longa-metragem, justamente sobre as atividades da máfia coreana.

■ Coleções

A Focus Filmes entrega mais um volume da série animada Viewtiful Joe. Trata-se de Box Viewtiful Joe - Edição Especial, trazendo mais três discos desse animê sem noção



Nas quadras reais!



Exibido pelo canal Animax, o animê Prince of Tennis é um dos grandes animês que estreou junto com o canal, aqui no Brasil. No ano passado, foi produzido o seu primeiro live action que na semana de estréia ficou entre os dez mais assistidos no Japão.

O mangá

As histórias do tenista Ryoma Echizen começaram a ser publicadas em 1999. Atualmente com 37 volumes, a série conta a história de Ryoma, um estudante vindo dos EUA, que mesmo muito jovem tem a fama de ser um excelente jogador de tênis. Entrando para a escola Sengaku, ele enfrentará hostilidades por ser muito jovem, mas nem por isso ele abaixará a cabeça.

O animê

Criado por Takeshi Konomi, virou animê em 2001, sendo exibido pela TV Tokyo. Constituído de 178 episódios e uma série de 13 episódios lançado em vídeo, recentemente foi anunciado uma nova série OVA que dará continuidade aos capítulos recentes do mangá. No Brasil, foi exibida apenas a primeira leva de 52 episódios ainda sem previsão para episódios inéditos virem ao país.



O Musical

O que poucas pessoas sabem é que Prince of Tennis, como outros animês de sucesso, foi convertido em um musical. Suas principais sagas do animê viraram músicas contracenadas por um elenco rotativo, que troca depois de três apresentações.

Semelhante ao animê Sailor Moon, o musical foi a porta de entrada para a criação da série com atores reais. Lembrando que, mesmo que soe estranho para nós brasileiros, é normal no Japão se produzir musicais de animês de sucesso, como foram produzidos Bleach, Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon e Prince of Tennis. No momento, o musical de Prince of Tennis está em sua quarta geração de atores, em exibição no Japão.

O filme

O filme chegou em maio de 2006 e cumpriu a difícil missão de resumir uma longa história em apenas uma hora e quarenta minutos. Recontando a origem do mangá e indo até o jogo entre Seigaku e Hyotei, o live action conseguiu ser bem fiel à história e, ainda, introduzir novidades à franquia.

Echizen Ryoma chega dos EUA, não gostando nada da idéia de se transferir para a escola Sengaku. A idéia foi de seu pai, assim ele foi passar um tempo no Japão. Chegando na escola, ele se envolve numa briga que é resolvida num jogo de tênis, mas que acaba sendo suspenso pelo capitão do clube. Ryoma se torna um membro do Sengaku...

Semelhante ao animê e mangá, Ryoma permanece

inalterado, esnobe e sem um pinga de humildade. Brilhante atuação do ator Hongo Kanata, que soube manter toda essência do personagem.

Outro personagem muito bem interpretado foi Nanjiro Echizen, pelo ator Kishitani Goro. Ele manteve todo o bom humor e deboche na relação pai e filho com o Ryoma. Trazendo seu filho pro Japão, Nanjiro acredita que Ryoma tem muito o que aprender para se tornar um grande jogador de tênis, e isso vamos descobrindo no desenrolar do filme.

O grande vilão é o Egate Mcleod Higaki, interpretado por Rikiya. Ele desafia Ryoma numa batalha final de encher os olhos. Será que Ryoma consegue superar as táticas sujas do inimigo?



Analisando o filme

O filme trouxe algumas novidades visuais, valendo atenção para tenistas voadores, efeitos de chamas, raquetes explodindo, efeito de luz negra, além de "ki" para os personagens. Todos esses efeitos visuais se encaixaram perfeitamente no filme, mas para alguns, deu um ar caricato exagerado, a exemplo de Shaolin Soccer. Se isso descaracterizou a série? Não, porque toda a essência de cada personagem está ali. Mudanças visuais como essas apenas engrandeceu o filme, trazendo um novo diferencial para o público que já conhecia a série, e também encheu os

olhos de quem nunca teve contato com a obra.

Esse tipo de mudança ocorre naturalmente quando uma série muda de mídia (mangá para animê, mangá para live action), tendo que ser recriada novas formas de narrativa visual. Isso faz lembrar as mudanças que Sailor Moon sofreu para se transformar um live action.

Como dissemos antes, o live action pegou emprestado muito do que deu certo no musical, como por exemplo, o retorno de alguns atores que se destacaram no mesmo. Agora, não confunda, porque você não irá ver Ryoma cantando no filme.

O elenco

O protagonista Echizen Ryoma, foi interpretado pelo jovem Hongo Kanata de 17 anos. No Brasil, podemos vê-lo no filme O Retorno (Returner). Outros filmes de sucesso onde ele atuou foram Nana 2 e Moon Child (o famoso filme de Gackt e Hyde). Em doramas, sua atuação foi pouca, sendo a mais recente o "Seito Shokun!". Para fãs do garoto, ele nasceu no dia 15 de novembro de 1990, em Miyagi, e tem 1,68 m de altura, sendo do signo de Escorpião. Ele é agenciado pela Stardust.

O personagem Tezuka Kunimitsu, por sua vez, foi interpretado por Shiota Yuu, que é modelo, ator e cantor no Japão. Ele reencontrou o ator Hongo no drama "Seito Shokun!". Shiota pertence a boys band D-boys. Ele nasceu no dia 26 de dezembro de 1985, em Tóquio, tem 1,85 m de altura, 74 quilos e é do signo de Capricórnio. O filme mais recente do ator é Waruboro, também lançado este ano. Shiota é agenciado pela Watanabe Entertainment.

Keigo Atobe, o personagem popular com as garotas em Prince of Tennis, foi interpretado por Sainei Ryuji. Ele é velho conhecido para quem gosta de tokusatsu, por interpretar o Akaza Ban Ban/Deka Red de "Tokusou Sentai Dekaranger" (adaptado no Ocidente como Power Ranger SPD). Nasceu no dia 8 de outubro de 1981, em Hiroshima, tem 1,81 m de altura, 62 quilos, sendo do signo de Libra. Ele é agenciado pela Horipro.

A personagem muda Higaki Shioin, que seria um par romântico para o Ryoma, foi interpretada pela Iwata Sayuri. Ela é cantora e atriz, sendo que "Prince of Tennis" foi seu primeiro filme. Sayuri nasceu no dia 21 de julho de 1990 em Shizuoka e tem 1,60 de altura.

No papel da diretora Ryuzaki-sensei, foi escalada a cantora Shimatani Hitomi. Recentemente, ela pôde ser vista no Disney Channel cantando a música-tema de "High School Musical", em japonês. Entre seus



trabalhos, destaca-se a dublagem realizada em Doraemon, no filme "Nobita no wannyan jikuuden". Ela nasceu no dia 4 de setembro de 1980, em Hiroshima, tem 1,61 m de altura e é do signo de Virgem. Ela é agenciada por PROCEED.

Por fim, o pai do Ryoma, Nanjiro Echizen, que foi interpretado pelo veterano Kishitani Goro. Entre os filmes que ele atuou, destaque para "Taiyou no Uta", com a adorável cantora Yui. Ele é casado com a cantora Kishitani Kaori, da banda Princess Princess. Goro também já atuou ao lado do próprio Ryoma, no filme "O Retorno" (Returner) lançado no Brasil pela Columbia Pictures. Ele nasceu no dia 27 de setembro de 1964, tem 1,75 m de altura, 66 kg e é do signo de Libra. É agenciado pela Amuse.



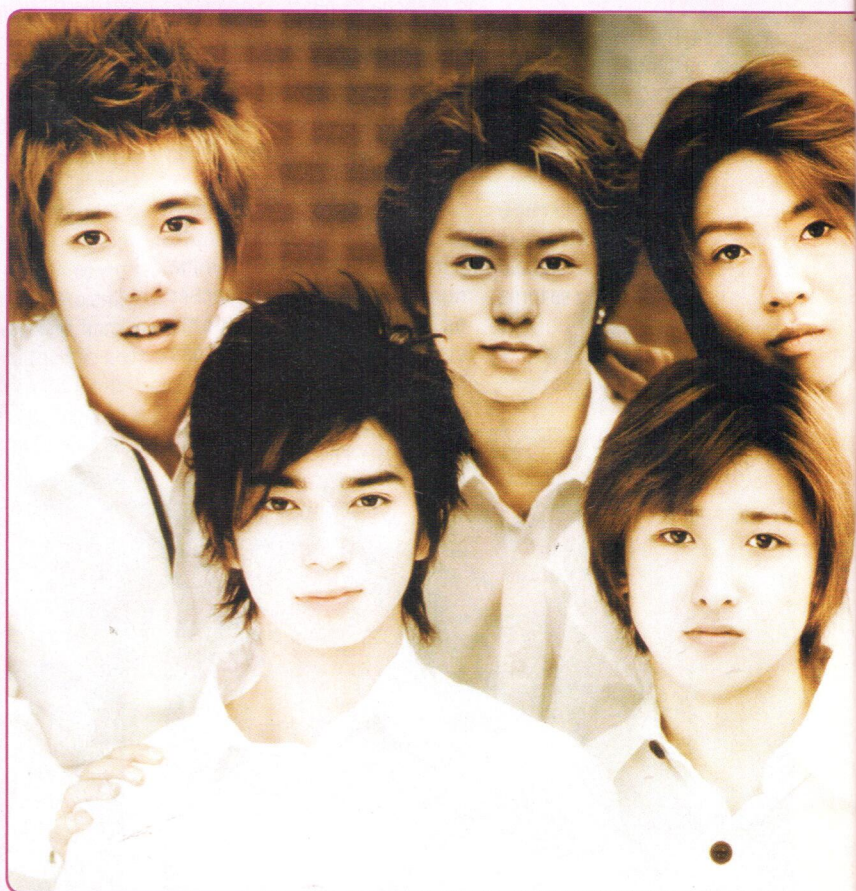
Arashi

Desde Hana Yori Dango, algumas pessoas esperavam uma matéria sobre a banda que cantou as músicas-temas das respectivas duas temporadas, como também teve um de seus membros, Matsumoto Jun, como o protagonista Domoyoji. Recentemente, o grupo ganhou um outro destaque internacional com o filme "Cartas de Iwo Jima", onde o personagem Saigo foi interpretado por Ninomiya Kazunari, também membro do grupo. Arashi já faturou diversos prêmios na Oricon e tem até famosos entre seus fãs, como o cantor Ken Hirai, que já falou publicamente ser admirador da banda.

Vamos conhecer a história dessa boys band de sucesso, que estourou no Havaí e começou 2007 estreando o primeiro lugar da Oricon, com "Love So Sweet", tema de Hana Yori Dango 2.

O que significa Arashi?

É um grupo de cinco adolescentes da agência Johnny's Jimusho (Johnny e Associados) e tem a origem do seu nome na palavra 'tempestade', em japonês.



O sucesso no Havaí

A banda estourou em setembro de 1999, lançado o single "A RA SHI", em Honolulu, Havaí. Arashi estreou no mercado pelo selo Pony Canon (gravadora que entre seus artistas de sucesso tem o grupo winds e a cantora e atriz Aya Ueto, conhecida aqui no Brasil por Azumi).

O grupo vendeu um milhão de cópias do seu single de estréia. Lógico que o sucesso do grupo deve-se — além do talento — ao trabalho de marketing feito pela agência Johnny's Jimusho.



V no Arashi

Uma das táticas do grupo para fazer sucesso foi o lançamento do drama V no Arashi, lançado na época da edição do single "A RA SHI", usando a música do single como música-tema da série. Os papéis principais do drama foram todos interpretados pelos membros do grupo. O seriado foi criado para apoiar a seleção japonesa de vôlei no torneio mundial. Exibido pela TV Fuji, V no Arashi foi uma estratégia interessante da agência para tornar a banda Arashi conhecida.

J-Storm

Seguindo o caminho da banda Kat-Tun, também da mesma agência, Arashi saiu da gravadora Pony Canon depois de seu sexto single em 2001, mudando para o selo J-STORM Records, que tem entre suas divisões a J-One Records e a J-Storm Movies.

Honey & Clover Live Action

Esse animê shoujo, bastante popular na Ásia, teve em sua versão em live action a participação de Sho Sakurai no elenco. O encerramento do filme é da banda Arashi, com o a canção Aozora Pedal.



Arashi e os doramas

Tendo a maioria de seus membros atuando em doramas, é natural que o grupo esteve envolvido na trilha sonora de muitas séries no Japão. Talvez por essa razão, o grupo não é muito conhecido pelos fãs de animê aqui no Brasil. Desde sua estréia em 1999, Arashi teve 10 de seus singles agregados a doramas.

"A RA SHI" - Tema do drama V no Arashi

"Sunrise Nippon" - Canção de fundo do drama Ikebukuro West Gate Park

"Kansha Kangeki Ame Arashi" - Tema do drama Namida wo Fuite

"Tomadoi Nagara" - Tema do drama Yoiko no Mikata

"Hadashi No Mirai/Kotoba yori Taisetsu na Mono" - Tema do drama Stand Up!!

"Hitomi no Naka no Galaxy" - Tema do drama Minami Kun no Koibito

"Hero" - Tema do drama Olympic Coverage

"Wish" - Tema do drama Hana Yori Dango

"Love so sweet" - Tema do drama Hana Yori Dango 2 Returns!

"We Can Make It!" - Tema do drama Bambino!

Hana Yori Dango 1 e 2

Em novembro de 2005, Hana Yori Dango estreava na TV japonesa com Matsumoto Jun, como Domyouji Tsukasa. A abertura ficou por conta do grupo que cantou a viciante 'Wish'.

O sucesso da série faria todo o elenco voltar a se reunir

em janeiro de 2007 com a série 'Hana Yori Dango 2 - Returns'. A canção "Love So Sweet", também do grupo Arashi, ficou em primeiro lugar da Oricon, reforçando a idéia de que 'em time que está ganhando não se mexe'.

Bambino

Emendando um trabalho no outro, Jun Matsumoto saiu de 'Hana Yori Dango 2' direto para outro drama baseado em mangá. Criado pelo famoso mangaká Sekiya Tetsuji, a série 'Bambino' mostra a história de um jovem aspirante querendo se tornar um chefe de cozinha italiana. O grupo Arashi canta também a música-tema, desta vez com a canção "We Can Make It!".

Quem é quem

Sho Sakurai: Nasceu no dia 25 de janeiro de 1982, em Tóquio. Sho, como os demais do grupo (com a exceção do Satoshi), atua como ator e cantor, tendo participado de diversas produções como doramas e filmes. O apelido dele entre os membros do grupo é Sakurai Sho Sho-chan. Ele atualmente cursa Economia, na Keio Gijuku Daigaku.

Masaki Aiba: Nasceu no dia 24 de dezembro de 1982, em Chiba. Masaki virou membro do Arashi a convite do amigo Sho Sakurai. Ele já atuou em cinema, doramas e peças de teatro. Entre seus hobbies, ele gosta de tocar saxofone.

Kazunari Ninomiya: Nasceu em 17 de junho de 1983, em Tóquio. Kazunari foi o primeiro membro do grupo a ter destaque internacional com sua atuação como Saigo, em Cartas de Iwo Jima. Seu apelido é Nino, e além de cantor, é um dos compositores do grupo.

Jun Matsumoto: Nasceu em 30 de junho de 1983, em Tóquio. Jun é o mais conhecido do grupo, principalmente por sua atuação em doramas. Nas nossas páginas, ficou conhecido em Hana Yori Dango 1 e 2, onde interpretou Domyouji Tsukasa. Entre os doramas de sucesso que ele filmou, vale destaque duas produções: Gokusen e Kimi wa Petto. Atualmente, está atuando no drama Bambino, onde o grupo também toca a música de abertura.

Satoshi Ohno: Nasceu em 26 de novembro de 1980, em Tóquio. Ele é o veterano do grupo, tendo entrado para agência Johnny's Jimusho na divisão Johnny's Jr, em 1994. Tem diversos apelidos, sendo chamado de Oh-chan, Ohji-chan pelo avô, Sammy ou Sami, Umai-sonyun, Riida (que é de "leader", líder, em inglês) e Captain. Um dos fatos engraçados e curiosos da banda é que ele se tornou líder da Arashi num torneio de Jakenpo entre integrantes do grupo. Ele não tem interesse em carreira de ator, por isso é o único do grupo que nunca atuou em filme ou drama.

Discografia

Singles

"A RA SHI"

"Sunrise Nippon"

"Typhoon Generation"

"Kansha Kangeki Ame Arashi"

"Kimi no Tame ni Boku ga Iru"

"Jidai"

"A Day in Our Life"

"Nice na Kokoroiki"

"Pika nchi"

"Tomadoi Nagara"

"Hadashi No Mirai/Kotoba yori Taisetsu na Mono"

"Pika nchi Double"

"Hitomi no Naka no Galaxy/Hero"

"Sakura Sake"

"Wish"

"Kitto Daijoubu"

"Aozora Pedal"

"Love so sweet"

"We Can Make It!"

Álbuns Estúdio

"Arashi No.1 Ichigou -Arashi wa Arashi o Yobu!"

"Here We Go!"

"How's It Going?"

"Iza, Now!"

"One"

"Arashic"

Álbuns Compilados

"Arashi Single Collection 1999-2001"

"Arashi 5x5: The Best Selection of 2002-2004"



Cartas de Iwo Jima

Na mesma época de 'Hana Yori Dango 2', Kazunari Ninomiya começou a divulgar o filme 'Cartas de Iwo Jima' junto com Ken Watanabe e outros atores. A banda Arashi acabou ganhando uma projeção internacional, graças ao sucesso desse novo filme da Warner Brothers.

Os Grandes Vencedores da WCS



A revista Neo Tokyo entrevistou com exclusividade as três duplas vencedoras do WCS Brasil 2007. Conheça neste mês, estes seis grandes cosplayers brasileiros.

O WCS

Considerado o Campeonato Mundial de Cosplay, o WCS (World Cosplay Summit) dá a oportunidade de diversas nações se reunirem numa emocionante disputa cujo tema é o hobby que tantos apreciam: o cosplay!

Realizado desde 2003 no Japão pela TV Aichi - uma subsidiária da TV Tokyo, há diversas

eliminatórias realizadas em vários países e os ganhadores de cada etapa são levados para o Japão, onde concorrem pelo título de Melhor Cosplay do Mundo. No Brasil, a etapa é realizada pela Editora JBC, desde 2006, e logo em sua primeira participação, a dupla brasileira consagrou-se campeã.

Gabriel Braz e Kátia Lima

3º Lugar - São Paulo

Neo Tokyo - Como foi pra você participar da final do WCS e ainda ficar em terceiro lugar?

Gabriel - Foi além das expectativas, não mudamos a apresentação, apenas melhoramos, a idéia era ficar entre os cinco primeiros, e seguir o ditado 'em time que está ganhando não se mexe', ficar em terceiro foi a melhor vitória, vendo o nível da concorrência.

Neo Tokyo - Por que se apresentar com "Cavaleiros do Zodíaco"?

Gabriel - É o animê que me fez olhar com outros olhos os animês, o primeiro que vi foi "Zillion", mas "Cavaleiros do Zodíaco" formou toda uma geração, e essa foi uma forma de homenagem.

Neo Tokyo - Você também esteve no primeiro semestre de 2007 entre os 10 primeiros do Circuito Cosplay e na final do YCC. Como é participar de tantas competições?

Gabriel - É estresse puro, é gostoso, tirando a correria, esse ano foi meio no suor, ano que vem quero me divertir mais em evento, e deixar pra competir só no YCC e WCS.

Neo Tokyo - Você ficou conhecida por seus cosplays femininos de "Sailor Moon". Como foi participar vivendo um Cavaleiro na final da WCS?

Kátia - É maravilhoso, "Sailor Moon" já é um animê que eu gosto muito, e "Cavaleiros do Zodíaco" eu gosto mais ainda! Eu já queria fazer cosplay de Cavaleiros fazia tempo, e surgiu essa oportunidade, e foi ótimo.

Neo Tokyo - Como foi feita sua armadura? É complicado trocar de roupa durante a apresentação?

Kátia - De EVA, material emborrachado, e por isso e por ser leve também ajuda muito nesse tira e põe toda hora, mas que é complicado é sim, dá medo de alguma coisa não entrar ou não sair.

Neo Tokyo - Como ocorreram os ensaios? Foi complicado conciliar com o colégio?

Kátia - Foi meio difícil da gente se encontrar e tudo, mas correu tudo bem. E o bom é que nos ensaios a gente sempre se entende, então, essa parte não foi difícil, mas já com a escola é outra história. Foi difícil sim, ainda mais que, diga-se de passagem, que meu boletim desse trimestre não estava uma maravilha, mas deu pra se virar, o resultado foi ótimo, e o resultado das recuperações também está sendo bom (risos).



3

Juno Cecílio e Gabrielle Kaolli

2º Lugar - São Paulo

Neo Tokyo - Como foi pra você participar da final do WCS e ainda ficar em segundo lugar?

Juno - Foi muito prazeroso participar de uma final com tanta gente legal, tive a oportunidade de conhecer todos os participantes e ter esta convivência tão positiva nos três dias que passamos juntos. Nos ajudávamos em tudo, a vestir os cosplays, resolver problemas de última hora, como armaduras soltando, dentre outras coisas, e não teve nenhum inconveniente nessa parte, só pontos positivos. Dedicção é algo que marcou a preparação para o WCS, nos dedicamos muito a estes cosplays, e posso afirmar com certeza que quem se dedica, se destaca.

Neo Tokyo - Por que você escolheu um animê alternativo como "D.Gray-Man"?

Juno - "D.Gray-Man" é um animê recente, mas o mangá já circula pela internet há um bom tempo. Eu curtia muito o animê, e achei que daria uma boa apresentação de cosplay, então, apresentei este universo para a Kaoli, para ver o que ela achava. Não sabia como ia ser a reação dela, mas para minha felicidade, uma semana depois ela já sabia mais coisas sobre "D.Gray-Man" do que eu, e veio daí a certeza de quais cosplays faríamos.

Neo Tokyo - Você também é ator, isto ajuda nas suas apresentações em concursos de cosplay e Teatros Cosplay?

Juno - Certamente. Tanto no WCS quanto nos Teatros Cosplay, e me refiro não só na parte de atuação, como saber abrir o palco para a platéia, fazer gráficos da apresentação para dar um climax nos momentos certos, triangulação, dublagem, iluminação, saber o que funciona e o que é 'fria' dentro do palco, dentre outras coisas. Efeitos especiais eu aprendi com cosplay e levei pro teatro, mas neste WCS tive muita dificuldade em ir adaptando nossas idéias às regras do WCS, que estavam em constante processo de alteração. Sobre os Teatros Cosplay em específico, descobri que consigo dançar sem medo no palco, mesmo eu não tendo a menor vocação para dança, o que acaba ficando engraçado.

Neo Tokyo - Como foi pra você participar da final da WCS? A vaga de vocês saiu na 'repscagem', né?

Kaolli - Eu diria que foi uma surpresa antes de mais nada. Começamos a participar muito tarde das seletivas. Quando anunciaram o resultado da 'repscagem' foi só festa! Não esperava estar na final. Mas lá curti cada momento. Revi e conheci muitas pessoas! O tratamento lá também foi nota 10! Não imaginava que fosse estar entre os primeiros, porque era um cosplay mais maravilhoso que o outro! Então, a emoção foi realmente forte!



Neo Tokyo - Como foram confeccionadas as roupas?

Kaolli - A parte de costura foi um trabalho em conjunto com a mãe e a irmã do Juno, já os detalhes foram feitos por mim e pelo Juno. Foram dias e dias com a mão na massa, literalmente!

Neo Tokyo - Você ganhou recentemente muitos concursos de cosplay como Anime Summer e Anime Party. Como foram as vitórias para você?

Kaolli - Quem não fica feliz quando o nome é anunciado como um dos finalistas?

Só não acho saudável quando a pessoa faz unicamente pelo prêmio, e fica revoltado se não ganha. Eu sou da opinião que tem que ser a diversão acima de tudo, o resto é consequência. Confesso que algumas vezes faço também pelo prêmio, mas não somente por ele. Afinal, um incentivo sempre é bem-vindo, quando se teve muito trabalho! Mas costume me apresentar por brincadeira mesmo, ou porque alguém conseguiu me convencer a subir no palco. Gosto mais de vestir e fazer coisas do cosplay, não tanto de apresentar.

Marcelo Vingard e Thaís Yuki

Primeiro Lugar - Rio de Janeiro

Neo Tokyo - Como foi pra você participar da final do WCS e vencer o evento?

Vingard - Foi uma experiência fantástica, a conclusão de um projeto em que aplicamos grande parte de nosso tempo e esforço nos últimos meses e, é claro, a realização de um grande sonho que é o de conhecer o Japão e competir em um dos maiores concursos de cosplays do mundo, representando o Brasil.

Neo Tokyo - Por que você escolheu se apresentar com o animê "InuYasha"?

Vingard - Gostamos muito de "InuYasha". É uma obra pela qual temos grande carinho e ter a oportunidade de representar os personagens foi uma experiência muito legal. Pudemos, então, colocar todo o nosso empenho e dedicação para tentar realizar a melhor performance possível.

Neo Tokyo - Você já ganhou inúmeros concursos de cosplay. Guarda recordações de todos? Cada um teve um gosto especial? O que falta?

Vingard - Já tive a oportunidade de ter ótimos resultados em concursos de cosplay e pode ter certeza de que cada um desses resultados foi um momento especial e único que guardarei para sempre. A emoção de ter conseguido o segundo lugar no Circuito Cosplay, realizado pela Yamato, junto com a Yuki que ficou em primeiro foi maravilhoso. Assim como a emoção que senti quando subemos do resultado da etapa brasileira deste ano do WCS. Foram momentos realmente de grande alegria.

Neo Tokyo - Está pronta para a grande final no Japão? O que estão planejando para fazer lá?

Yuki - Ainda não, mas já estou muito ansiosa! A performance da final será de "InuYasha", mas talvez existam algumas surpresas. Ainda estamos trabalhando nisso, então, tudo pode mudar!

Neo Tokyo - Como foram confeccionadas as roupas e acessórios, como os bonecos manipuláveis?

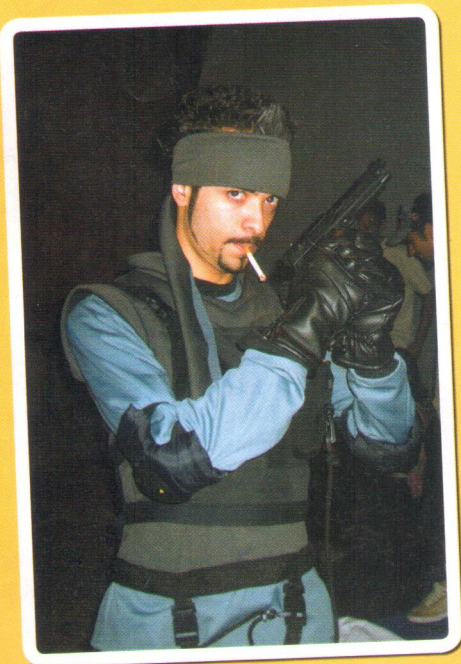
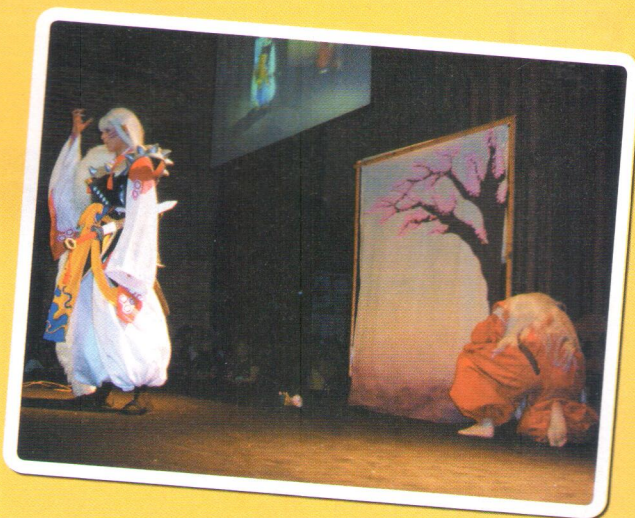
Yuki - Os bonecos foram feitos de diversos materiais, muitos deles sobras de outros cosplays que reaproveitamos. Mas basicamente eles foram construídos com espuma, isopor e jornal. Cada acessório, espada, armadura, cenário tem um longa história. Muitas coisas foram feitas por nós, com a ajuda de amigos que se dispuseram a nos ajudar nas mais diversas áreas. Temos muito o que agradecer.

Neo Tokyo - Você ganhou o Circuito Cosplay 2006 e a vaga para a final do YCC. Qual a emoção de ganhar tantos concursos importantes?

Yuki - O que mais eu poderia querer? Acho que é o máximo que alguém pode conseguir como cosplayer. É uma grande realização, e fico muito feliz de ter a oportunidade de participar de todos esses grandes concursos!



GALERIA



Uma festa para Tohru

Por Renata Lopes (Asuka)

Parte 2



[Nota 3 - Pequenos incidentes parte II – A preparação. – Culpa do rato.]

Depois do que aconteceu com a geladeira, Kyo se isolou em um canto da casa, e se recusou a fazer qualquer outra coisa para a festa, inclusive encher bexigas. Logo, sobrou para Yuki fazer isso. Yuki, que era um pouco mais precavido que Kyo, trancou a porta do quarto e começou a encher os balões.

Depois de meia hora, conseguiu encher todos, e os deixou espalhados pelo chão do quarto. - Finalmente... – Yuki se jogou de costas na cama, cruzou os braços sobre o peito e ficou olhando para o teto. E ele ficou assim até seus olhos começarem a pesar, e acabar adormecendo.

toc toc...

Yuki foi abrindo os olhos aos poucos, não sabia quanto tempo havia dormido, mas já estava escurecendo. Alguns segundos se passaram até ele conseguir assimilar que estavam batendo na porta, e que por consequência, ele deveria ir até lá e abrir. Foi o que fez, ou tentou, pelo menos.

Assim que deu o primeiro passo em direção à porta, atingiu em cheio uma gorda bexiga que estava próxima a cama.

- AAAH!

Por ter acabado sair da cama, o que não prova que ele havia acordado de fato, o grito foi inevitável. E dar outro passo também.

"Plóft"

- AHHH

Mais outro passo.

"Plóft"

- Mas que droga!

Um pulo.

"Plóft"

E um escorregão. "Plóft, tudum, PlóftPlóftPlóftPlóft"

- Mas, o que está acontecendo aqui...? – Yuki se questionava enquanto encarava o teto coberto de sombras. Após alguns minutos de reflexão, ele se levantou cuidadosamente, e nas pontas dos pés, procurou pelo interruptor. Tateou um pouco a parede, passou por algumas elevações, até que, por fim, achou uma elevação coerente com um interruptor.

Alguns segundos com os olhos fechados bastaram para dissipar o primeiro choque dos olhos com a claridade. Mas, seguido desse pequeno choque, veio um maior, quando

olhou para o chão do quarto e viu todas as bexigas que gastara uma tarde inteira para encher, agora estouradas.

"Como foi que eu fiz isso...?"

Mal ele começou a se questionar, e foi interrompido pelas insistentes batidas na porta, que o acordaram e causaram tamanha tragédia.

- O que foi? – o mau-humor era evidente, para quem quer que seja que estivesse do outro lado da porta quando Yuki a abriu.

- Er... me desculpe, só queria avisar que o jantar está pronto. – Tohru falou timidamente, perante o mau-humor dele.

- Senhorita Honda... – ele sorriu momentaneamente, até ver que Tohru estava esticando o pescoço para ver o que havia provocado tanto barulho no quarto.

A última coisa que Tohru viu foi uma porta fechando em sua direção. Depois disso, tudo ficou escuro. Yuki havia fechado a porta com toda força que encontrou, mas se esqueceu do fato de que Tohru estava no lugar que seria ocupado pela porta assim que fosse fechada.

[Nota 3 – fim]

Quando parou de falar, um silêncio caiu sobre o local. Shigure massageava a fronte, enquanto

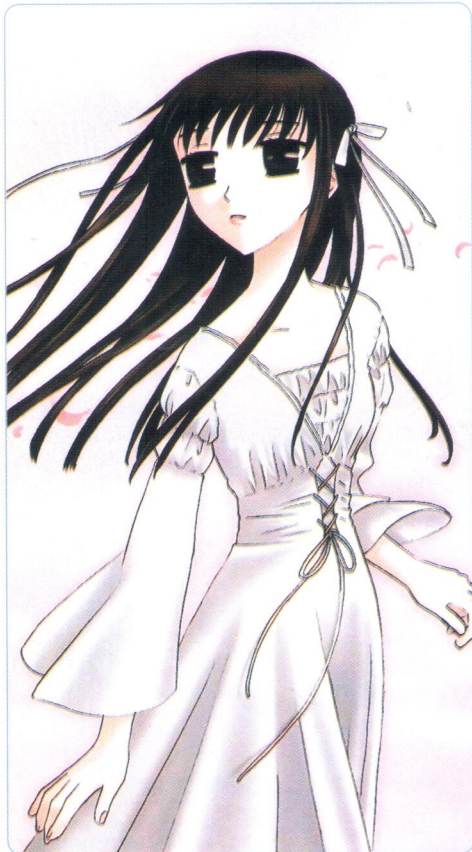
olhava fixamente para o caderno. - Sabe... Tohru acordou só algumas horas depois. Ela reclamou de dor de cabeça, mas não se lembrava de nada do que havia ocorrido. - Shigure suspirou aliviado. - Então, falei que ela havia desmaiado defronte do quarto de Yuki. - Ele parou por um momento, como se quisesse lembrar de algo específico. - Mas... não posso deixar de citar que, a cara de culpa do nosso Yuki-chan era sublime.

Segundos depois voltou a folhear o pequeno caderno. Passou por algumas páginas com algo que parecia um idioma indecifrável, e outras com desenhos que lembravam os de uma criança na pré-escola.

- Bom... - começou Shigure parando em uma dessas páginas impossíveis de ler. - Acho inevitável ter que ler essa nota, afinal ela é parte-chave do porquê a festa teve que ser realizada em um lugar tão peculiar. Mas já vou avisando, a culpa não foi minha.

[Nota 4 - Pequenos incidentes parte III (final) - A preparação. - Incidente ocorrido na presença do cão.]

Embora os dias estivessem corridos com a preparação da festinha, Shigure continuava



trancado no seu escritório. Ele falava que estava muito empenhado no seu novo livro, mas, todos sabiam que ele queria escapar das obrigações.

- Senhor Shigure.
- Tohru falou depois de empilhar e organizar todos os pequenos livros que se encontravam na mesa dele.
- O que foi Tohru-chan? Já terminou?

A garota concordou com a cabeça, e então ele levantou e foi até uma estante cheia de pastas. Analisou-a por alguns segundos e então se virou para Tohru:

- Acha que consegue passar um pano aqui?
- Claro! - ela respondeu animada, e foi até onde ele estava. - Está um pouco suja, mas como prometi, vamos deixar esse escritório em ordem!

Shigure sorriu e então voltou para a mesa, onde estava o seu computador.

- Senhor Shigure...

- Hmh?

- Onde posso guardar esses livrinhos que estão aqui no meio dessas pastas?

Ele levantou a cabeça e viu que Tohru estava segurando três exemplares do seu mais novo romance: "Embaixo da chuva".

- Pode colocá-los na estante do lado da janela.

- Tá!

A concentração de Shigure voltou-se novamente para a tela de seu computador, onde algumas cartas apareciam no visor, em cima de uma tela verde.

"Nada como jogar paciência para se distrair" - Ele pensava satisfeito, uma vez que todos na casa estavam trabalhando, fora ele.

- Nossa! Quantos livros sobre festa de aniversário e bolos. - Tohru comentava distraída, sem perceber o terror que isso causou no homem sentado a sua frente.

- Ah, Tohru-chan, pode ir descansar...

- Shigure correu para onde Tohru estava e começou a empurrá-la para longe dali.

- Não, não. Vou acabar de arrumar aqui. - Ela falou voltando para perto da estante.

- Tohru-chan querida. Já está bom por

"Embora os dias estivessem corridos com a preparação da festinha, Shigure continuava trancado no seu escritório. Ele falava que estava muito empenhado no seu novo livro, mas, todos sabiam que ele queria escapar das obrigações."

hoje, vá lá para a sala descansar.

- Falta pouco. - Tohru estava decidida a acabar a limpeza daquele mar de podridão que era o escritório de Shigure.

- Vá descansar. - Shigure começava a perder a paciência, e junto com ela, a noção. Prova disso foi o forte empurrão que ele deu nela para que saísse dali de perto.

Ela saiu, algo que era realmente bom, se não fosse pelo fato de ter uma janela na frente dela, uma janela grande e aberta.

- TOHRUUU!

Tarde demais. Tohru, a essa hora, já estava estatelada no gramado, com os olhos fechados, e provavelmente desmaiada.

[Nota 4 - fim]

- Vamos para a próxima e última nota.

- Shigure falou rapidamente tentando ignorar possíveis comentários. Ele encarou o pequeno caderno por alguns segundos, até que deu um longo suspiro...

- E a festa aconteceu...

Conclui na próxima edição...

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: Fruits Basket e seus respectivos personagens pertencem à Natsuki Takaya. Esta é uma história feita de fã para fãs, sem fins lucrativos.

Mangá baseado na obra de Tim Burton no Brasil

Sem muito alarde, a Panini Comics lançou no Anime Friends a versão mangá de O Estranho Mundo de Jack.

Autora: Jun Asuka | Páginas: 186 | Volume único | Preço: R\$ 14,90

"Sempre gostei do filme O Estranho Mundo de Jack, assim como de todas as obras de Tim Burton. Por isso, quando recebi a proposta de fazer a edição em quadrinhos, fiquei muito entusiasmada" - Jun Asuka

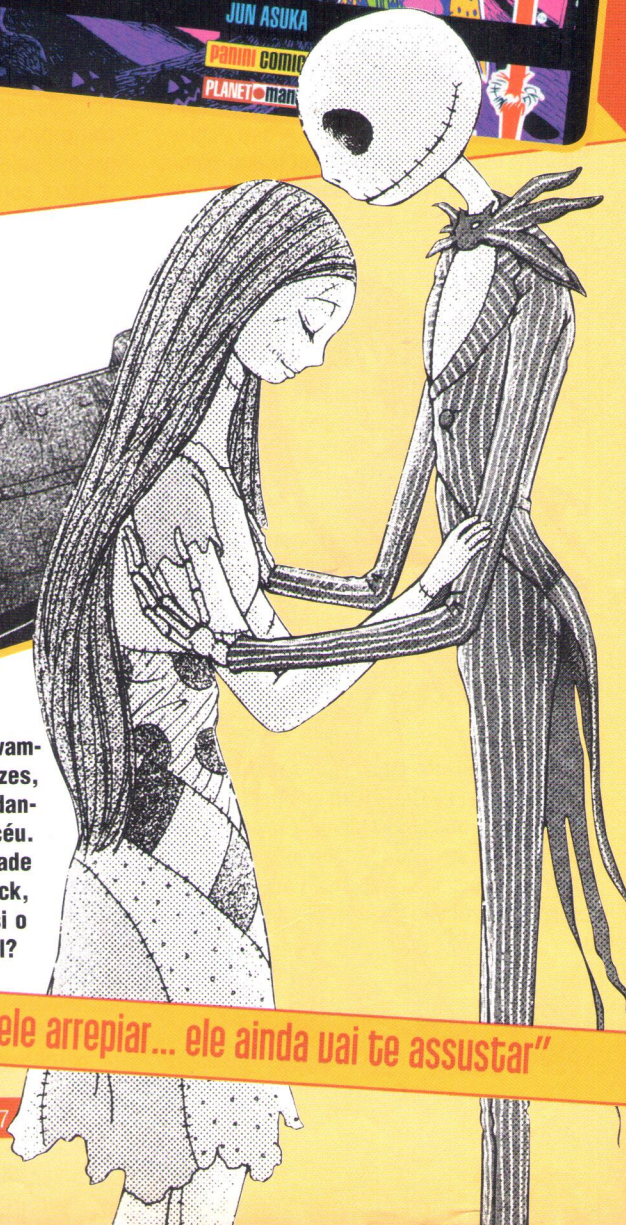


"Senhoras e senhores... Ladies and gentlemen... Jack Skellington, o rei das Abóboras!"



Existe um mundo onde vampiros e bruxas vivem felizes, caveiras e esqueletos cantam e dançam, fantasmas e morcegos flutuam no céu. Este é o reino de Jack Skellington, o rei da Cidade do Halloween. Mas o que pode acontecer quando Jack, entediado com a própria vida, decide tomar para si o posto de Papai Noel?

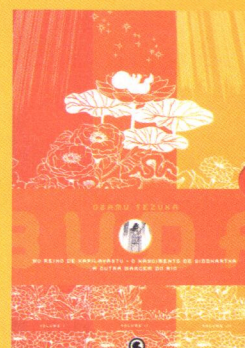
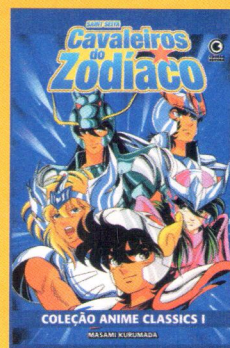
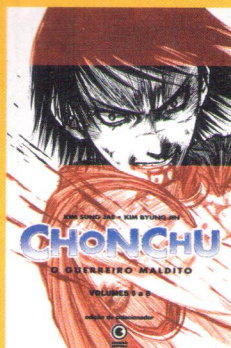
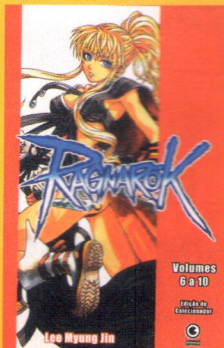
"Jack Skellington... espírito da morte. Pode fazer sua pele arrepiar... ele ainda vai te assustar"



Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br



MANGÁS

LANÇAMENTOS:

Death Note 1 e 2 R\$ 10,90 (cada)
Gravitation 1 e 2 R\$ 10,90 (cada)
Naruto n°1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
Samurai Girl n°1 ao 4 R\$ 5,90 (cada)
FullMetal Alchemist n°1 ao 11 R\$ 5,90 (cada)
Love Hina Infinity R\$ 19,90
Astro Boy n°1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinza n°1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
A Serpente Vermelha R\$ 24,90
Inu Neko n°1 ao 3 R\$ 5,90 (cada) (Só para Adultos)
Warcraft n°1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R\$ 9,90
Battle Royale n°1 ao 7 R\$ 12,90 (cada)
Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro n°1 ao 7 R\$ 9,50 (cada)
FullMetal Panic n°1 ao 8 R\$ 9,50 (cada)

NOVIDADES:

.Hack n°1 ao 7 R\$ 5,90 (cada)
Trigun n°1 e 2 R\$ 9,50 (cada)
1945 R\$ 14,00
Crying Freeman n°1 ao 10 R\$ 9,50 (cada)
Samurai Champlo n°1 e 2 R\$ 9,50 (cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror n°1 ao 3 R\$ 12,00 (cada)
Nekomagin (Edição Especial) R\$ 24,90
Panorama do Inferno R\$ 12,00
Monster n°1 ao 7 R\$ 12,00 (cada)
Princess Ai n°1 ao 3 R\$ 12,00 (cada)
Yuki n°1 ao 6 R\$ 12,00 (cada)
Sanctuary n°1 ao 5 R\$ 12,00 (cada)
Karekano n°1 ao 11 R\$ 9,50 (cada)
El Hazard n°1 ao 6 R\$ 5,90 (cada)
Yu-Gi-Oh! n°1 ao 10 R\$ 10,90 (cada)
Merupuri n°1 ao 4 R\$ 9,50 (cada)
Tsubara Chronicles n°1 e 8 R\$ 5,90 (cada)
XXX Holic n°1 e 8 R\$ 5,90 (cada)
O Tigre e o Dragão n°1 ao 10 R\$ 8,90 (cada) e n°11 R\$ 17,80
MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toriyama) Vol. 1 e 2 de 3 R\$ 14,90 (cada)
Angry n°1 e 6 R\$ 9,90 (cada)
Negima n°1 ao 18 R\$ 5,90 (cada)
Priest n°1 e 11 R\$ 10,00 (cada)
Planet Blood n°1 e 11 R\$ 10,00 (cada)
Angel Sanctuary n°1 ao 25 R\$ 5,50 (cada)
Berserk n°1 ao 26 R\$ 5,90 (cada)
Fruits Basket n°1 ao 22 R\$ 9,80 (cada)
Evangelion – Iron Maiden n°1 ao 4 R\$ 6,30 (cada) e n°5 ao 12 R\$ 6,90 (cada)
Slam Dunk n°1 ao 24 R\$ 9,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Onegai Teacher n°1 e 2 R\$ 9,80 (cada)
Tokyo Babylon n°1 ao 7 R\$ 9,80 (cada)
Quark n°1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
Angelic Layer n°1 ao 5 R\$ 9,80 (cada)
O Chamado n°1 e 2 R\$ 13,90 (cada)
Megaman NT Warrior n°1 ao 6 R\$ 5,90 (cada)

Love Junkies n°1 ao 38 R\$ 5,50 (cada) (Só para Adultos)
Mouse n°1 ao 14 R\$ 9,80 (cada) (Só para Adultos)
Cavaleiro do Zodíaco G n°1 ao 10 R\$ 12,90 (cada)
Samurai X n° 5 ao 34 R\$ 2,90 (cada) n° 35 ao 48 R\$ 3,90 (cada) n° 49 ao 56 R\$ 4,90 (cada)
Samurai X – Especial R\$ 4,50
Love Hina n°1 ao 16 R\$ 3,50 (cada) n°17 ao 27 R\$ 3,90 (cada) n° 28 R\$ 4,90
Video Girl Ai n°1 ao 18 R\$ 2,90 (cada) n°19 ao 24 R\$ 3,90 (cada) n° 25 ao 30 R\$ 4,90 (cada)
Shaman King n°1 ao 49 R\$ 4,50 (cada) n°50 ao 64 R\$ 4,90 (cada)
Card Captor Sakura n°2 ao 24 R\$ 2,90 (cada)
Inu Yasha n°5 ao 6 R\$ 3,50 (cada) n°7 ao 12 R\$ 3,90 (cada) n°13 ao 30 R\$ 4,50 (cada) n° 31 ao 96 R\$ 4,90 (cada)
Princesa e o Cavaleiro n°1 ao 4 R\$ 3,50 (cada) n° 5 ao 8 R\$ 3,90 (cada)
YuYu Hakusho n°2 ao 4 R\$ 3,50 (cada) n° 5 ao 14 R\$ 3,90 (cada) n° 15 ao 38 R\$ 4,90 (cada)
Chobits n° 1 ao 15 R\$ 4,90 (cada)
n° 16 R\$ 5,90
Cowboy Bebop n° 1 ao 6 R\$ 4,90 (cada)
Gunn n° 1 ao 18 R\$ 4,90 (cada)
X 1999 n° 1 ao 18 R\$ 9,80 (cada)
Bastard n° 1 ao 23 R\$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I – A Ameaça Fantasma n° 1 e 2 R\$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca n° 1 ao 4 R\$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança n° 1 ao 4 R\$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – O Retorno de Jedi n° 1 ao 4 R\$ 3,90 (cada)
BTX n°1 ao 16 R\$ 9,80 (cada)
Peach Girl n°2 ao 4 R\$ 3,90 (cada) n°5 ao 7 R\$ 4,50 (cada) n°8 ao 11 R\$ 4,90 (cada) n°12 ao 24 R\$ 5,50 (cada)
Ranma ½ n°1 ao 26 R\$ 4,50 (cada) n°27 ao 29 R\$ 4,90 (cada)
Dragon Ball n°1 ao 32 R\$ 3,90 (cada)
Dr. Slump n°1 ao 6 R\$ 4,50 (cada) n°7 ao 14 R\$ 5,20 (cada)
Gundam Wing n°6 ao 8 R\$ 2,90 (cada)
Negima n°1 ao 12 R\$ 3,50 (cada) n°13 ao 16 R\$ 5,00 (cada)
Dragon Ball Z n°1 ao 29 R\$ 3,90 (cada) n°30 ao 51 R\$ 4,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco n°1 ao 21 R\$ 3,90 (cada) n°22 ao 25 R\$ 4,50 (cada) n°26 ao 48 R\$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi n°1 ao 9 R\$ 4,50 (cada) n°10 ao 36 R\$ 5,20 (cada)
Blade n°1 ao 28 R\$ 5,20 (cada) n° 29 ao 34 R\$ 5,90 (cada) n°35 ao 38 R\$ 6,90 (cada)
Chonchu n° 1 ao 15 R\$ 9,90 (cada)
Guerra Mágica n° 1 ao 12 R\$ 3,40 (cada)
One Piece n° 1 ao 9 R\$ 4,50 (cada) n° 10 ao 38 R\$ 5,20 (cada) n° 39 ao 61 R\$ 5,90 (cada)

Éden n° 1 ao 7 R\$ 3,90 (cada) n° 8 ao 11 R\$ 4,50 (cada) n° 12 e 14 R\$ 4,90 (cada) n° 15 ao 20 R\$ 5,50 (cada)
Lobo Solitário n° 1 ao 28 R\$ 12,90 (cada)
Slayers n° 1 ao 7 R\$ 4,90 (cada) n° 8 e 17 R\$ 5,50 (cada)
Ragnarök n° 3 ao 20 R\$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada R\$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada R\$ 10,90 (cada)
Holy Avengers Reloaded n° 1 ao 8 R\$ 3,99 (cada) n° 9 a 12 R\$ 4,99 (cada)
NG Evangelion n° 4 ao 12 R\$ 4,50 (cada) n° 13 ao 16 R\$ 5,30 (cada) n° 17 ao 18 R\$ 6,30 (cada) n° 19 e 20 R\$ 6,90 (cada)
Vagabond n° 1 ao 11 R\$ 5,50 (cada) n° 12 ao 40 R\$ 6,30 (cada) n° 41 ao 44 R\$ 6,90 (cada)

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial R\$ 75,00
Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol. 1 e 2 R\$ 24,90 (cada)
Kana & Mangá Vol. 1 R\$ 14,90
Para Se Descolar em Japonês R\$ 24,90
Técnicas de Desenhar Mangá Vol. 1 R\$ 29,00
Sudoku & Mangá R\$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonês Vol. 1 e 2 R\$ 29,00 (cada)
A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilingüe R\$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R\$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 4 R\$ 27,90 (cada)
Che – Uma Biografia R\$ 23,50
Cinderella R\$ 29,50
Nausicaa Vol. 1 e 2 R\$ 29,90 (cada)
Bambi Vol. 1 ao 3 R\$ 22,00 (cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro) R\$ 49,00
A Arte do Ninja – Entre Ilusão e Realidade (livro) R\$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R\$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R\$ 14,90
Sandland (Akira Toriyama – Ed. Especial) R\$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R\$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R\$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia – A História de Mei Vol. 1 e 2 R\$ 25,00 (cada)
Novo Dicionário Romanizado Japonês – Português R\$ 39,00
O Grande Livro do Mangá R\$ 39,00
Ronin – Edição de Luxo – Capa Dura R\$ 59,00
Vampiro que Ri R\$ 29,00
Paraíso – O Sorriso do Vampiro R\$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R\$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R\$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-

1975 R\$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R\$ 29,00
Dragon Ball – Ed. Definitiva N° 1 ao 12- R\$ 19,90 (cada)
Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva n° 1 ao 6 R\$ 25,00 (cada) n° 8 e 9 R\$ 27,50 (cada)
Evangelion Ed. Definitiva n°1 R\$ 22,00
Samurai X Kaden R\$ 49,00
Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R\$ 29,00 (cada)
Japonês em Quadrinhos R\$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R\$ 20,00
Dungeons Crawlers Encadernada R\$ 9,90
Nosferatus (Arthur Garcia) R\$ 16,90
Buda Vols. 1 ao 14 R\$ 19,90 cada
Anime Comics – YuYu Hakusho Vol. 1 ao 3 R\$ 19,90 (cada)
Coleção Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4 R\$ 13,90 (cada)

DVDS

Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme – Prólogo do Céu R\$ 38,90
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades (Episódio 0 + Vols. 1 ao 4) R\$ 134,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades Vols. 1 ao 4 R\$ 38,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – A Série Vols. 1 ao 24 R\$ 38,90 (cada)
YuYu Hakusho – Vols. 1 ao 13 R\$ 38,90 (cada)
YuYu Hakusho – Box 1 (Vols. 1 ao 4) R\$ 139,90
YuYu Hakusho – Box 2 (Vols. 5 ao 7) R\$ 99,90
YuYu Hakusho – Box 3 (Vols. 8 ao 10) R\$ 99,90
YuYu Hakusho – Box 4 (Vols. 11 ao 13) R\$ 99,90
Castelo Animado R\$ 39,90
Final Fantasy VII - Advent Children (Ed. Duplo) R\$ 34,90
FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 ao 3) R\$ 99,00
FullMetal Alchemist Box (Vol. 4 ao 6) R\$ 99,00
FullMetal Alchemist Vol.1 ao 6 R\$ 29,90 (cada)
Ragnarök Box Coleção Completa (Vol. 1 ao 6) R\$ 99,90
Ragnarök Vol. 1 ao 6 R\$ 32,90 (cada)
Megaman NT Warrior Vol. 1 ao 6 R\$ 34,90 (cada)
Nadja Vol. 1 ao 4 R\$ 36,90 (cada)
Super Campeões Box 1 (Vol. 1 ao 3) R\$ 89,90
Super Campeões Box 2 (Vol. 4 ao 6) R\$ 79,90
Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 ao 3) 94,90
Hunter X Hunter Box 2 (vol. 4 ao 6) 89,90
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 6 R\$ 34,90 (cada)
Viewfull Joe Box 1 (vol. 1 ao 3) R\$ 94,90
Viewfull Joe Box 2 (vol. 4 ao 6) R\$ 89,90

Viewfull Joe vol. 1 ao 6 R\$ 29,90 (cada)
Astro Boy Vol. 1 ao 5 R\$ 26,90 (cada)
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R\$ 24,90
Steamboy (Katsumihiro Otomo) R\$ 24,90
Metropoles (Ed. Duplo) R\$ 29,90
Memories (Katsumihiro Otomo) R\$ 24,90
Cowboy Bebop – O Filme R\$ 24,90
Utena – A Garota Revolucionária R\$ 34,90
Shin Chan Vol. 1 e 2 R\$ 12,90 (cada)
InuYasha (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R\$ 12,90 (cada)
Dragon Ball Z – Devolva-me Gohan R\$ 12,90
Dragon Ball Z – O pai de Goku R\$ 12,90
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R\$ 12,90
Sakura Wars (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90
Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90
Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90
Dragon Blade (Filme) R\$ 34,90

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)

Deck Estrutura – Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Deck Estrutura – Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Deck Estrutura – Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Deck Estrutura – Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R\$ 29,00
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90

Onde Encontrar:

Comix Book Shop

Alameda Jaú, 1998, Jardins - São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

RÃ DA SORTE

Entre as tradições milenares o povo japonês acredita no "kaeru", a rã da sorte. Uns dizem que é sapo, mas kaeru quer dizer rã. Este termo quer dizer também "voltar". A magia, quando a pessoa adquire uma imagem da rã da sorte, é trazer alguma coisa perdida de volta, seja um objeto ou uma pessoa querida. A imagem é toda verdinha. A palavra japonesa que define sapo é "dombiki".



CRONOLOGIA DO JAPÃO

1447 – Grande aceitação da Cerimônia do Chá e da arte do Ikebana (arranjo floral), duas das manifestações Zen.

1451 – Apogeu do intercâmbio comercial com a Coréia.

1467 – Início da revolta de Onin.

1473 – Rebelião da seita Ikko.

1475 – Ikkyu, monge budista, torna-se superior de Daitoku-ji.

1483 – Ashikaga Yoshimasa manda construir o Guinkaku-ji (Pavilhão Prateado).

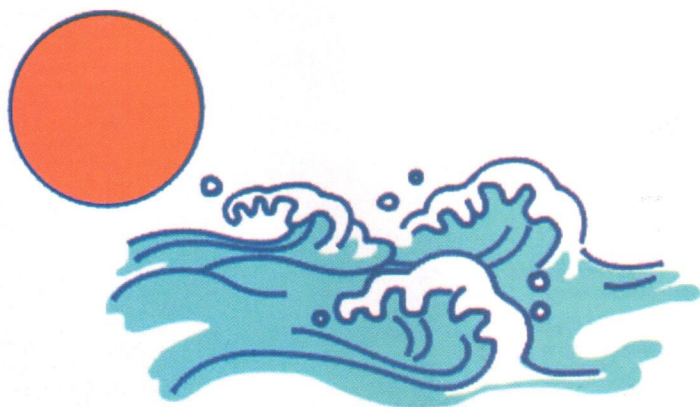
1487 – Destaca-se o genial pintor Sesshu.

1489 – Incêndio destrói 2 mil casas em Kyoto.

1490 – Morte do famoso pintor Kano Massanobu.

1497 – Foi construído o templo Ishiyama Hongwanji.

1500 – Rebeliões em várias províncias.



ETNIA JAPONESA

Os estudos feitos confirmam que a raça japonesa foi determinada pelo cruzamento étnico de vários povos procedentes do sul e do norte do continente asiático.

Com o plantio do arroz, os antigos habitantes do Japão vieram a se estabilizar, fundando aldeias e vilas. Passaram, assim, à segunda fase da sua evolução cultural, conhecida como civilização "yayoi", que durou de 300 a.C. até o Século III da era cristã.



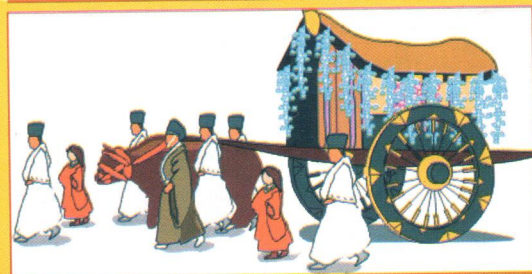
PROVÉRBIOS JAPONESES

Estudando o passado, aprende-se o novo.

Se quiser conhecer o passado, olhe o presente que é o seu resultado. Se quiser conhecer o futuro, olhe o presente que é a causa.

O falcão virtuoso esconde suas garras.

A ORIGEM DO IMPERADOR



Diz uma antiga lenda que os antepassados do atual Imperador vieram de Kyushu para a zona central de Honshu, onde estabeleceram a sua corte e fizeram do seu país o mais poderoso da Antiguidade: o Império Yamato, que se destacou lá pelos anos 350.

PERÍODO DE YAMATO

(350 a 710): Até o Século III, aproximadamente, o Japão se achava dividido em numerosos países. Destacou-se, entre eles, o de Yamato, que no Século IV acabou conquistando quase todo o território do arquipélago. Yamato superou as outras nações porque possuía instrumentos de ferro, enquanto as demais ainda estavam na fase da pedra e do bronze. As suas terras planas e férteis, e sua localização topográfica, que impedia a entrada de invasores, contribuíram também para o seu progresso.

O BANHO NO JAPÃO

Antigamente, havia centenas de banhos públicos nas cidades nipônicas. Isto porque a maioria das casas possuía o mitório, mas não o banheiro. E o banho é um ato sagrado entre os japoneses. É o momento de relax, de deixar para trás o cansaço diário. Hoje em dia, as residências são projetadas de acordo com a arquitetura ocidental, considerando o ofurô a parte principal de um lar.



OS JAPONESES FIRMAM OS CONTRATOS COM CARIMBOS

Enquanto os ocidentais assinam um documento importante, os japoneses fazem uso de um carimbo único e pessoal, que contém seu nome e caracteres. O japonês pode ter mais de um carimbo; aquele que utiliza em repartições públicas, denominado jitsuin; e outro menos importante, chamado mitomein, para carimbar documentos corriqueiros.

O CRISTIANISMO CHEGA AO JAPÃO

O cristianismo foi introduzido no Japão no ano de 1549, isto é, seis anos após a entrada de armas de fogo. Sua propagação iniciou-se com a chegada do jesuíta Padre Francisco Xavier, em Kagoshima, no sul de Kyushu.

JOGOS

Os jogos de cassino são proibidos no Japão. No tempo dos samurais, proliferavam os tobas (cassinos) explorados pelos yakuza. Os japoneses adoram jogos. As corridas de cavalos, de bicicletas, de lanchas estão sempre cheias. O takarakuji (loteria) é também muito concorrido. As casas de patinko (máquina eletrônica) vivem abarrotadas de homens e mulheres.

CERIMÔNIA DO CHÁ

Chamada cha-no-yu ou sado, a cerimônia do chá é o modo tradicional japonês de beber o chá de acordo com uma série de regras de etiqueta. Tanto o anfitrião como o convidado compartilham de uma sensação de união durante a cerimônia. Data da última metade do século 16.

KATANA

A lâmina da espada japonesa faz uma curva com um único lado de corte. Confecciona-se com um processo especial que inclui o fogo, o martelo, a forja e o endurecimento. A espada se caracteriza por sua grande dureza e por seu fio extremamente afiado. O artesão que a fabrica é um verdadeiro artista; tal é o seu zelo que assina a sua obra.

A espada se foi modificando para se ajustar às necessidades dos samurais que a portavam, podendo ser largas ou estreitas, curtas ou longas, com mais ou menos curvatura etc. Estas características engrandecem o esplendor da arma e marcaram o começo da idade de ouro da espada japonesa. A espada era considerada a alma do samurai e chegou a ser o símbolo da classe guerreira, dirigente na época, com o que muitas foram ricamente decoradas e hoje são consideradas autênticas obras de arte.

SABEDORIA JAPONESA

Ao contrário dos ocidentais que expressam sua opinião abertamente, muitas vezes sem pensar duas vezes, os japoneses nunca opinam de forma afirmativa nem negativa na primeira instância. Eles comentam, pensam, meditam e depois de analisado os prós e contras, os nipônicos emitem um parecer sobre o assunto.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL
COMPRE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR



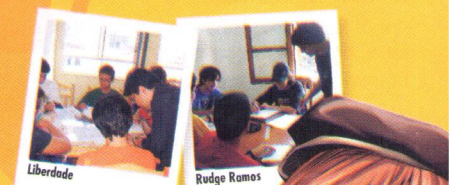
TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE
PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE
NO ESTÚDIO DA ÁREA



ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS
PELO ESTÚDIO DA ÁREA



AMPLA INFRA-ESTRUTURA



PROFESSORES ALTAMENTE
QUALIFICADOS

• ENSINO
INDIVIDUAL

• AMBIENTE
DESCONTRAÍDO

• ENCAMINHAMENTO
PROFISSIONAL DOS
ALUNOS COM BOM
DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-762
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-91
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sábado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com



areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA A

* Artes produzidos por: Bianca Lucchesi, Camilla Mazzoni, Mariana

Curso RELÂMPAGO de Japonês

AreaGO - Escola de Japonês
www.areaago.com.br
tel: (11) 3207-7624



Aula 20

Professor: Kenji Kihara

Continuando os nossos estudos do katakana... Vemos que as formas dos ideogramas desse alfabeto são mais geométricas, diferente das do hiragana que são mais curvilíneas e ornamentais.

Nesta edição veremos mais 2 colunas novas, o Ta Gyo e o Na Gyo.

Obs.: é comum das pessoas confundirem a letra Tsu com a letra Shi, pois elas têm as formas muito parecidas. Mas vendo a ordem e a direção dos traços que compõem cada letra, podemos notar a diferença. Portanto, fiquem atentos com isso.

Palavras usando apenas o Ta Gyo e Na Gyo.

Caderno – **NO-TO**

ノート

Rede – **NeTTO** (usa-se o tsu pequeno da mesma forma que usamos no hiragana)

ネット

Exemplo usando todos os "Gyo"s que já aprendemos:

Bolo – **KE-KI**

ケーキ

Guitarra – **GUITA -**

ギター

Salsicha – **SO-SE-JI**

ソーセージ

Saxofone – **Sakkusu**

サクサス

タ チ ツ テ ト
TA TI TSU TE TO

ナ ニ ヌ ネ ノ
NA NI NU NE NO

Exercícios:

Vamos escrever as seguintes palavras em katakana!!!!

pista de corrida

□ □ □

ko - su

maleta

□ □ □

ke - su

terno

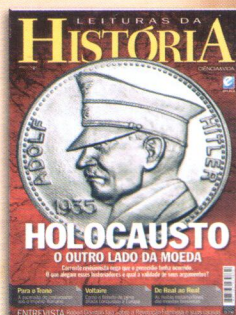
□ □ □

su - tsu

As respostas destes exercícios virão na próxima edição!

Entender para viver melhor!

Com as revistas **Psique**, **Filosofia** e **Sociologia**, o núcleo **Ciência & Vida** aborda o pensamento e o comportamento humano. Traz conteúdo para ampliar suas reflexões e o entendimento para o bem-viver.



NAS BANCAS,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

CIÊNCIA&VIDA



SUA PORTA DE ENTRADA PARA O MUNDO DOS NEGÓCIOS NA INTERNET

Sua porta de entrada para o mundo dos negócios na Internet

Profissão

WEBMASTER

**CONSTRUÇÃO MÁGICA
SITE PROFISSIONAL
EM APENAS
5 MINUTOS
PROGRAMAÇÃO ZERO!**



**E AINDA:
202
MODELOS
PRONTINHOS
PARA VOCÊ USAR!**

Acessibilidade já!

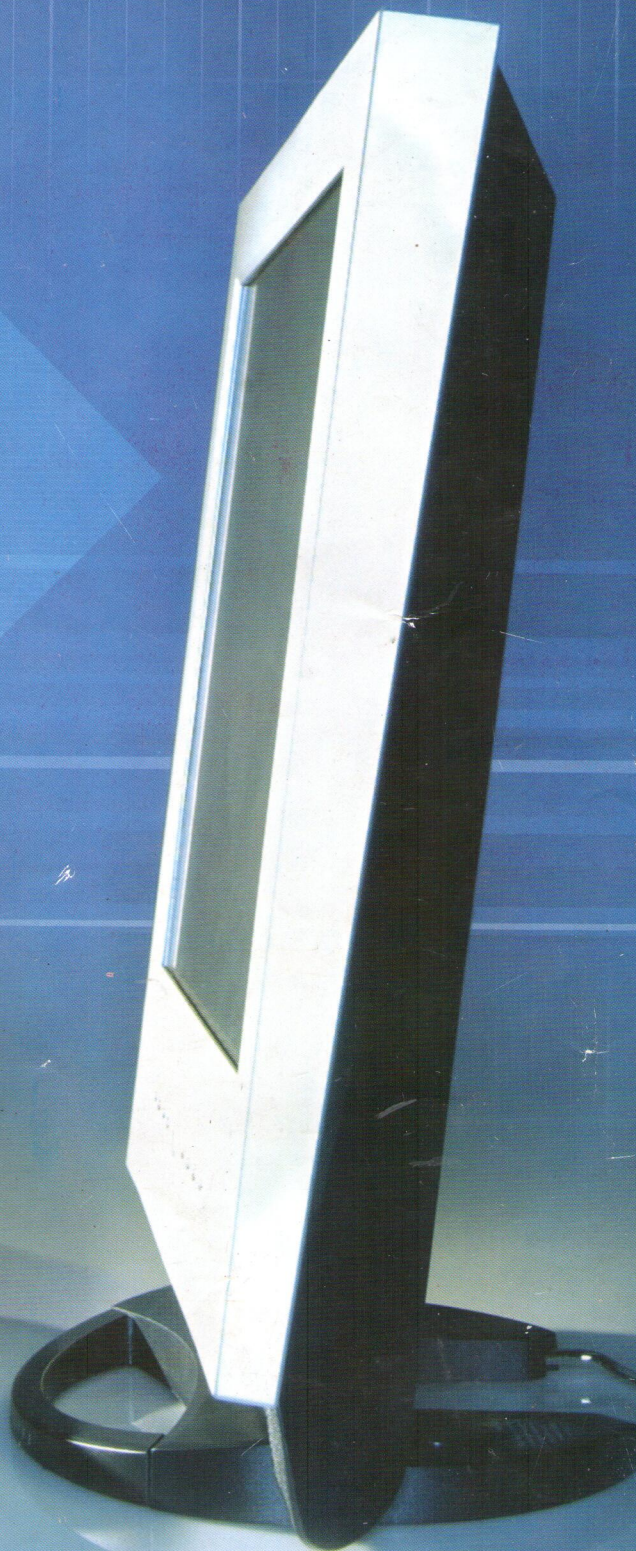
Como e por que você deve se preocupar com este fator durante o desenvolvimento

Sua emissora online

Crie seu canal de televisão na rede usando todo o poder do Mogulus e da Web 2.0

Vendendo pela rede

Saiba como ganhar comissão de grandes redes comerciais usando os visitantes de seu site



Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

